掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.136

光盘收录

逆转裁判

中文配音恶搞短剧

怪物猎人

爆笑广播剧

专题企划

荣光之轨迹

名制作人掌机圈

原点回溯·下

卷首特辑

怪物猎人 携带版 3rd

8000玩家问卷大调查！

特快专递

妖精的尾巴

摩登全民赛车

国夫君的超热血足球联赛

加强版 超级世界杯

攻略透解

炽焰同盟

超级机器人大战OG传说

魔装机神 元素之王





本辑赠品

《轻音少女》眼镜娘主题海报

电子音像出版社

五花八门



本辑 特别关注

本辑中奖名单见P155！







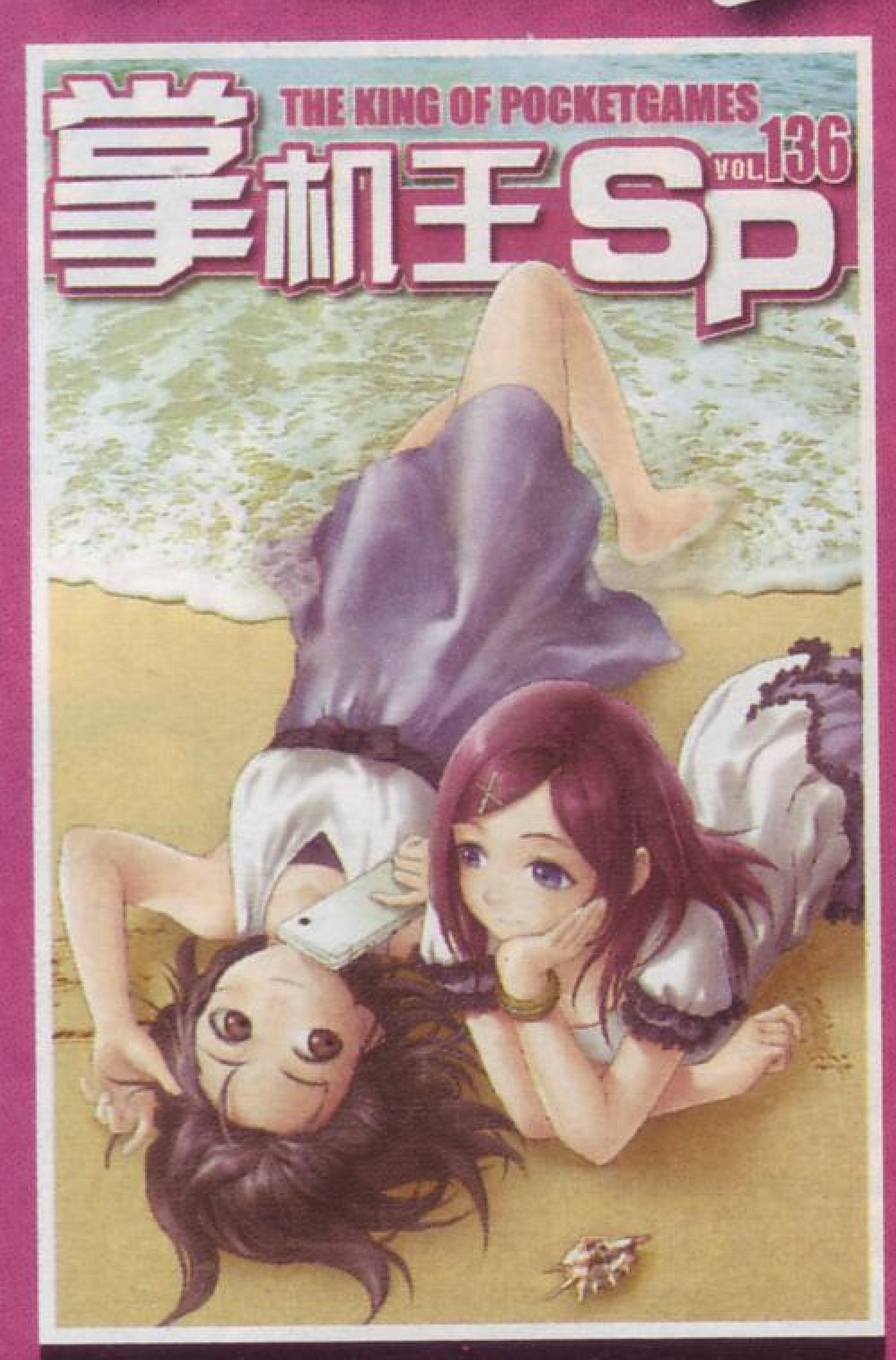
卷首语

相信在各位拿到这辑《掌机王SP》的时候，有关E3上任天堂新掌机的消息已经满天飞了。遗憾的是因为出刊计划，我们只能在下一辑为大家作详细的报道，还请各位读者原谅。话虽如此，本辑的看点可一点都不少，值得一提的是本辑的两大攻略，内容和页数都相当"给力"，最终导致本辑的制作因超出30余页而不得不作出删减。另外本辑的《口袋光环》内有大彩蛋，众多小编在其中的栏目首度集体献声，配音有点"雷人"，还望各位读者们口下留情。

酷洛洛

CONTENTS

掌机王SP VOL.136



封面画师：变色猪
封面设计：紫血犸

主　　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2010年6月第一版
印　　次：2010年6月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001-3500册
字　　数：220千字
出版日期：2010年6月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-427-0

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net.

本辑赠品

《轻音少女》眼镜娘主题海报



游戏索引

游戏类型说明
内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明
内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品



《怪物猎人 携带版 3rd》

800玩家大调查！

自从131辑公布了《MHP3》的消息后，玩家们的反响热烈无比。拥有PSP的猎人们早就摩拳擦掌、迫不及待了。不过好事多磨，咱们现在对游戏还是看得见摸不着的。很好，大家的好奇和渴求已经充分传达给了厂商。这次的“卷首特辑”内容是围绕《MHP3》乃至整个系列对800名猎人做出的调查。调查问题大大小小共有20道，来验证你的想法是否合乎主流吧！当然了，不合乎主流也不是什么错。（笑）

文 胧月

怪物篇

以狩猎为乐趣的本作中，怪物是绝对无可或缺的主角！由此针对猎人们展开了本次的第一项调查：“你最想挑战的怪物是哪个？”在经过日本数百位猎人的投票后，大家一致选出最想搞死的果然还是鸟龙种里的最低级BOSS大怪鸟——没错，就是爱称“羊库库”的那位。问到个中理由时，猎人们反映“这个怪物教会了我们该如何狩猎”、“是系列中的象征怪物之一”等，人气绝高。而小编在向一部分中国玩家收集意见时，发现大怪鸟的人气果然也是非同凡响。彼此间一个心照不宣的理由是：“这家伙虐起来非常痛快，一天工作下来的怨气都可以撒在它身上，爽！”

以下是猎人们投票出来的前十位怪物，大家来看看它们是不是也在你的狩猎名单之内呢？

问题1

在《MHP3》中最想挑战的怪物是？



最想再度挑战的怪物TOP10

第一名	大怪鸟	96票
第二名	迅龙	62票
第三名	轰龙	54票
第四名	雄火龙	50票
第五名	金狮子	44票
第六名	恐暴龙	40票
第七名	麒麟	22票
第八名	电龙	18票
第九名	峰山龙	17票
第十名	黑狼鸟	16票

第一名 大怪鸟 96票



●这是我挑战的第一个大型怪物，打倒它时的感动是其他怪物不能比的。（20多岁男性）●大怪鸟先生是伟大的老师。（30多岁男性）●看起来很可爱，头冠也很潇洒。粉红的身体太漂亮了。（20多岁女性）

第二名 迅龙 62票

玩家意见

●想用斩击斧来挑战它。（20多岁男性）●它的动作和攻守转换很有意思。（20多岁男性）●总觉得看上去有些像猫，很可爱。（20多岁女性）



第三名 轰龙 54票

玩家意见

●想抚平第一次遇到它时残留的精神创伤。（30多岁男性）●这是让我在玩《MHP2》的单人任务时第一次碰壁的怪物。●现在轰龙几乎是“《MHP》系列”的象征了。



《MHP3》中的系列新怪

以下这些怪物除雌火龙外，都是第一次在掌机版的《怪物猎人》中登场，它们在Wii版《MH3》中已经有了上佳的表现。只玩过“《MHP》系列”的玩家需要花上一段时间来琢磨它们的行动规律。

雌火龙

▲这位大姐在“《MHP》系列”中虽然实力一般，但优美的体态和重要的掉落素材让其成为人气怪物。在家用机版的3代中它的实力有了大幅度的增加，这次应该会让玩家狩猎得更加尽兴。

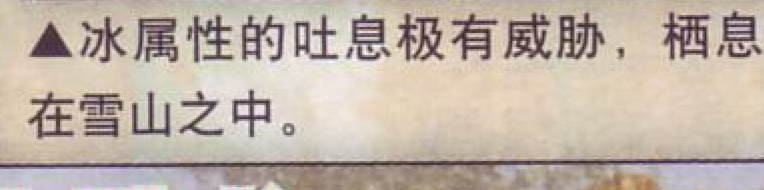
彩鸟





▲用多彩的鸣叫声把周边的怪物吸引到身边，是怪物界中的“狩猎笛手”。

冰牙龙



▲冰属性的吐息极有威胁，栖息在雪山之中。

冻土毒虫

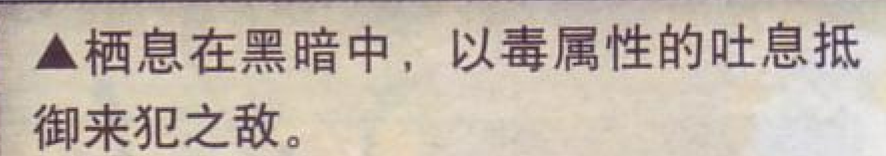


炎戈龙



▲生活在火山地带的怪物，仅仅是地形就让猎人倍感困扰。

土砂龙



▲栖息在黑暗中，以毒属性的吐息抵御来犯之敌。

◀脚力强韧的大型怪物，会把身体上附带的泥浆甩出去攻击猎人。

问题2 看到雷狼龙以后有何感想？

雷狼龙是本作的新增怪物，同时也是新作的象征。在目前公布的三个怪物中，雷狼龙具有压倒性的冲击力。一旦被它强健四肢先端的爪子击中，便会产生致命的重伤。下面就看看玩家们对这个怪物都产生了怎样的印象吧。



▶在树木繁茂的大山和丘陵之中生存的雷狼龙。从目前公布的图片看来，它很有可能是一种夜行性的怪物。



▲雷狼龙目前的生态习惯还是未知，不过应该与它的名字有很高的一致性。

雷狼龙



玩家意见

●它大概会张开爪子，一巴掌把猎人从场地的这端扇到另一端吧。（40多岁女性）●好有威压感啊。站在月下荒野中的那个姿势实在太帅了。（10多岁男性）●基本动作虽然缓慢，但是攻击力和防御力都很高。爆发力所产生的动作应该相当迅速。（20多岁男性）●嘴里面应该会喷吐些什么吧。（10多岁男性）●大概是以雷攻击为主吧。（20多岁男性）●部位破坏后身体的甲壳应该是破破烂烂，这样玩家就可以知道自己攻击到了什么地步。看起来很具狩猎价值。（20多岁男性）●对于猎人来说可能又是一道墙。（20多岁男性）●很强，猎人应该会陷入苦战……很希望能一边联机一边喊叫地狩猎它。（30多岁女性）



问题3 看到铠熊以后有何感想？

作为中型怪物的牙兽种铠熊也是新怪物之一。它喜欢吃蜂蜜，很多玩家都认为它的生态习性应该跟熊比较近似。



▲铠熊有时会直立起身体做出威吓的姿势。

玩家意见

●腕力看上去很强！虽然是中型怪物不过也很帅。（10多岁男性）●像熊一样的怪物还是第一次，所以很新鲜。（20多岁男性）●坐姿应该蛮可爱的吧。（10多岁女性）●动作似乎很敏捷，是迄今为止没有过的怪物。很期待它的登场。（20多岁男性）●动作似乎比较迟缓，不过相应地应该有很大的力量吧。（10多岁女性）●也许会装死！（20多岁女性）●虽然很凶暴，但动作也很可爱。（30多岁男性）

问题4 看到钝翼鸟以后有何感想？

鸟龙种
钝翼鸟

栖息在本作新猎场“溪流”中的钝翼鸟是一种小型怪物。由于翅膀退化而无法飞行，是行云村居民重要的家禽。既然是家禽，那么在打倒它们后或许能获得生肉。

玩家意见

●好可爱！颜色也很鲜艳！（10多岁女性）●看起来很弱，如果猎人去欺负它的话，说不定钝翼鸟王会出现。（30多岁男性）●会踢猎人吗？会用喙啄咬猎人吗？很期待它的攻击方式。（10多岁男性）●真想要这样的一只宠物。（20多岁男性）

▼钝翼鸟乖巧驯服，不少玩家表示“被它治愈了”、“真的不想打搅它”。



武器篇

问题5 《MHP3》中想制作哪种武器？

“《怪物猎人》系列”拥有大量丰富多彩的武器和防具。每种武器在使用时都有不同的动作和特征，分别使用各种武器狩猎也是乐趣的一种。而且本作不仅能够使用“《MHP》系列”的所有武器，连家用机版《MH3》的新武器斩击斧也包含其中。在武器篇中，我们就针对玩家提出一些武器的相关问题，先来听听大家都想制作哪种武器吧。

第一名 斩击斧 176票



这是《MH3》中新登场的武器，能够在斧模式和剑模式下切换，这一点让它聚集了很高人气。

玩家意见

●希望通过狩猎家用机版《MH3》里没有的怪物来制作它。（20多岁女性）●很好奇如何用PSP来操作它的攻击。（20多岁女性）●由于很希望厂商加入新武器，所以很期待它。（20多岁男性）●我没有玩过家用机版的《MH3》，所以很感兴趣。（30多岁男性）●有许多像变形、属性解放突刺等动作，所以很帅气。●我喜欢硬派的武器，所以想试着制作斩击斧。（30多岁男性）

第二名 铳枪 162票



拥有炮击的铳枪排在第二位，自从《MHP2》登场以来，龙击炮的浪漫就令猎人们纷纷折腰。

玩家意见

●有种独特的味道，使用起来很好玩。（30多岁男性）●听说铳枪的变化很大。（30多岁男性）●期待炮击和龙击炮的新动作！（20多岁男性）●因为这是《MH3》里没有的武器。（20多岁男性）●看完宣传片就对它着迷了。（20多岁男性）

第三名 太刀 116票



普通攻击可积蓄练气槽，既而使用威力强大的气刃斩。太刀自从登场后人气也居高不下，除了上手简单外，帅气的动作也是吸引玩家的原因。

玩家意见

●这是我玩“《怪物猎人》系列”使用时间最长的武器。（20多岁男性）●《MHP3》偏重于日式和风，跟太刀很配。（20多岁女性）●期待其动作和操作方法的改变。（20多岁男性）●总而言之看起来很帅。（10多岁男性）●它的使用姿势，攻击和回避的极意都很有趣。（10多岁男性）

其他意见

●我想试验所有的新动作，所以会全武器制霸。（20多岁男性）●只有会用所有武器的猎人才是一流的！（30多岁男性）●左右拳的动作似乎有所变化，所以我要空手打猎！（10多岁男性）●全身电龙装。从《MH2》开始我就很喜欢穿电龙全套。（20多岁女性）●要在《MHP3》里继续制作我最喜欢的“夜刀【月影】”。（10多岁男性）●比起猎人，我更在意狩猎猫的武器。（10多岁男性）●我喜欢飞刀，所以想制作看看——虽然它不是武器。（10多岁男性）●很期待Capcom与其他厂商联袂推出的NETA武器。（20多岁男性）



小编无规律乱入

酷洛洛：片手剑——可攻可守、走位风骚。

LIKY：长枪、大剑、太刀……（实际上每种武器都想用，除了狩猎笛和双剑）。加入了众多新动作后的长枪简直是攻防一体的神器，打起来非常有技巧性，也非常爽快，所以对这次的铳枪也格外期待。至于大剑和太刀，这是稳定推进流程的常规武器，能够应对绝大多数状况。

乌冬：狩猎笛和铳枪，因为《MH3》里没有。

胧月：长枪。我这是典型的眼高手低，希望在新作中能练好。

白菜：最想用双剑，看起来最灵活，鬼人化很有暴走或是魔力开放的感觉。

阿鲁：自然是太刀了。在前作中咱可是玩太刀起家的，对这武器有特殊的感情，因此在《MHP3》中依旧会当成主力武器来使用。不过之前没有怎么练枪和铳枪，这次应该会好好练习一下这两种武器。

玩家希望制作的全武器排名



▲无论是玩过家用机版《MH3》的还是没有玩过的，都很中意这款武器。在PSP上的操作方法也是注目要点。

第二名
铳枪

◀出品过本良三先生表示，铳枪使用起来会更加潇洒。玩家们的期待也因此膨胀。



▼太刀比起前两名并没有特别显眼的地方，不过还是获得了第三名的排位，果然是人气武器啊。



▲仅次于太刀的是攻击绵密的双剑。鬼人化后的乱舞攻击在《MHP3》里也会一如既往的强劲吗？

第五名
大剑

▲大剑的人气相对比较固定。积蓄力量再劈出的强力“蓄力斩”依然会保留下来。



▶在非近战类武器中，弓取得了最好的第七名成绩。随着拉弓时间的延长，弓矢的威力也会按阶段加强。

第六名
长枪

◀活用防御性能优秀的盾与怪物周旋的长枪。虽然比较难以上手，但依然拥有第六名的人气。

第八名
狩猎笛

▲狩猎笛也是资历较浅的武器，很期待本作中它能奏出怎样的音色。

第九名
大锤

▶能让怪物进入眩晕的大锤，使用方便、攻击动作丰富，它能在《MHP3》中再度恢复人气吗？

第十名
片手剑

▲惟一能在拔刀状态下使用道具的武器，本作也能保留这一特色吗？

第十一名
重弩

▲在一部分铁杆枪手猎人的支持下排名第十一。



▶很遗憾这次获得了倒数第一名，不过它使用起来依然是相当方便的。

问题6 对《MHP3》中的武器抱有怎样的期待？

武器的性能左右着狩猎的乐趣，对于这个问题，有许多玩家都回答希望增加武器的攻击动作和武器的外形种类；不过另一方面，也有一些玩家表示“不希望更改武器的动作，就这样保留就好”，形成正反两种意见。

玩家意见

●希望能增加武器和防具的外形种类。（30多岁男性）●请厂商追加大量可爱的、或者NETA类的武器！（20多岁女性）●看上去不要太过相似，外形丰富多彩才好。（30多岁男性）●希望有大量双属性以及附带异常状态的双剑。（20多岁男性）●我还是最喜欢新的动作。（40多岁男性）●我是用长枪的，希望防御突刺能有所进化。（30多岁男性）●不希望某种武器过分强大，这样会导致玩家只有一种选择。（20多岁男性）●很期待新怪物素材做成的武器外形。（20多岁女性）●如果双剑在鬼人化时有更多的动作就好了。（30多岁男性）●希望即便是很弱的武器，也能通过强化来保持其使用寿命。（40多岁男性）●期待能追加新的特殊技！（30多岁男性）●希望操作不要太复杂。（20多岁男性）●如果斩味很低时武器会折断就有意思了。（10多岁男性）●希望铳枪的炮击威力能有所上升。（20多岁男性）●我很喜欢武器装备的声音，所以很期待游戏的音效。（20多岁女性）●希望用很少的素材就能打造出武器。（20多岁男性）●只使用简单的几个动作、把握出刀的准确时机是我很喜欢的感觉，所以不希望增加过多的动作。（20多岁男性）●《MH3》的任何一种武器用起来都很舒服，就保持这样也不错。（20多岁男性）●希望用弩发射激光。（10多岁男性）●希望能增加交流动作，让联机游戏更加好玩。（30多岁男性）

和风的防具也会登场

以下插图是已经公布的新防具，男女装束都有特征明显的羽毛斗笠。技能系统似乎和以往一样，装备上附带的技能点之和达到一定数值便可发动。



村全体图

村庄篇

问题7 看到行云村以后作何感想？

在《MHP3》中，猎人们生活的村庄转移到了全新的行云村。该村坐落在大山深谷，以不竭的温泉资源而闻名。外观上给人的最大印象，莫过于其浓郁的和风了。当然，狩猎生活必备的后勤设施——如道具店、武器店等仍会保留。热切期待《MHP3》的玩家们对这个村子到底抱有怎样的感想呢？

这就是冒险的据点——行云村

玩家意见

●给人以和风感。（20多岁男性）●综合了日式与中式两种风格。（20多岁女性）●红叶满山给人秋天的感觉。（30多岁男性）●行云村本身的确很漂亮，不过主题风格与历代村庄迥异，所以我很期待它如何与狩猎环境融合。（30多岁男性）●很在意温泉的详细情况。（20多岁男性）●以游戏中角色的角度来看，行云村气候不错，生活得也许相当舒服吧。（10多岁男性）●气氛与系列历代的村庄完全不一样，感觉很不错。（30多岁女性）●感觉是系列所有村庄中最广阔的。（10多岁男性）●柜台小姐和老板娘（村长）很棒！（20多岁男性）

依旧健在的重要设施群

这是分别通往狩猎场和农场吗？





▲站在自宅门口的阶梯上就能看到集会浴场。另外，在自宅和道具店的门前都矗立着鸟居似的看板，看板后面的道路会延伸到什么地方？

从村子的入口攀上阶梯，道具店、武器店、加工店等设施就会逐一跳入我们的视野。再往上走一段，便可看到玩家的自宅和村长的椅子。像这样，全村最重要的设施都集中在这条中央大路的周边。

集会所里有露天浴场！



行云村的中心是公会集会所。实际上，这个集会所是包含了露天浴场的集会浴场。浴场拥有与前作猫厨房类似的功能，在其中沐浴之后能获得各种状态加成。

村长是年轻美丽的老板娘



▲由于近来怪物对村子造成的危害日益严重，于是村长将猎人们集结到此。



▲志愿参加公会而来到行云村工作的女孩，当玩家想通过联机多人游戏时，与她对话即可领取任务了。

行云村的村长是一位美丽的龙人族女性。作为前任村长的女儿，她很擅长待人接物，同时也是集会浴场的老板娘。平日，她一般都坐在村子中心的长椅上，玩家可向其领受单人狩猎任务。

问题8 希望从农场或者道具店里直接获得/购买到哪种道具？

农场是“《MHP》系列”的传统系统之一，本作当然也予以保留。玩家可以足不出村，就直接获得各种素材与道具。下面我们就来看看，玩家们最希望不通过狩猎就能获得哪种道具呢？

第一名	蜂蜜	181票
第二名	蜘蛛巢	48票
第三名	光虫	38票

从以上排名我们可以看到蜂蜜的人气压倒性地超过其他任何普通道具，它毕竟是调合回复道具的主要材料，人见人爱。

玩家意见

●最常使用的蜂蜜。（20多岁男性）●蜘蛛巢是制作落穴必不可少的道具。（10多岁男性）●我狩猎时必须要用到闪光玉，所以希望获得光虫。（20多岁男性）●哎呀，我想直接获得强走药！（10多岁男性）●麻痹陷阱！少了这个可不行。（20多岁男性）●生肉或者熟肉都好。（20多岁女性）

狩猎猫篇

问题9 对于狩猎猫的装备有什么期待呢？

所谓的“狩猎猫”，是从《MHP2G》开始加入的狩猎辅助角色。样貌与普通的艾鲁猫差别并不大，只是它会配甲带刃，与猎人共赴沙场。狩猎猫在前作是无法更换装备的，这次则弥补了这一缺憾。许多玩家表示，希望猫猫能在狩猎过程中发动一些有用的技能。



狩猎猫防具之一

狩猎猫防具之二

狩猎猫专用装备登场！

狩猎猫武器

狩猎猫防具之三

玩家意见

●装备不同武器时，如果猫猫的攻击力、防御力、移动速度、耐性等能力都会发生变化的话就有趣了。（20多岁男性）●装备能像《MH3》中茶茶面具一样使用的话就好了。（40多岁男性）●狩猎猫防具与猎人防具如果能够在不同的组合下提升效果，我觉得会非常有趣。（30多岁男性）●希望可以指挥狩猎猫行动，比如让它“专心负责采集”、“一直攻击怪物”等等。（10多岁男性）●希望有能够从怪物身上剥下稀有素材的技能。（10多岁男性）●想看看狩猎猫的特有招式。（20多岁男性）●如果能像猎人的防具一样，通过技能点的搭配来发动技能的话，似乎也不错。（10多岁男性）●不只有攻击技能，也该有一些搞笑技能才好。（40多岁男性）

问题10 本作狩猎猫增加到了两只，对此有何期待呢？



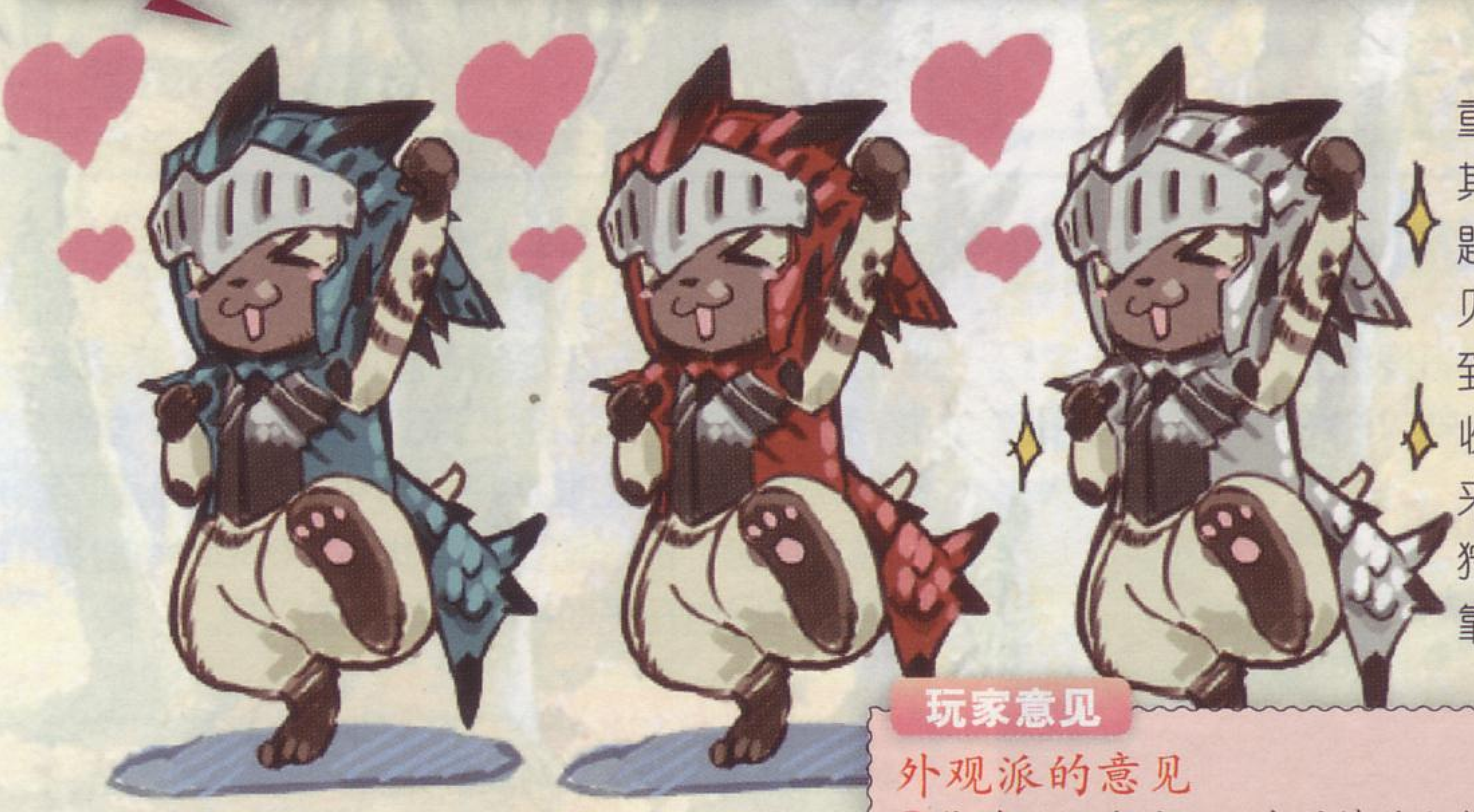
《MHP2G》中只能携带一只狩猎猫，而本作则可以同时带领两只齐齐上阵。针对此系统改变，玩家们发表了不少期待狩猎猫之间协力作战的意见。也有玩家表示，希望两只狩猎猫能互相嬉戏打闹。

▶面对雷狼龙时有两只狩猎猫助阵，狩猎过程应该会变得更加轻松。

玩家意见

●狩猎猫被打倒后钻入地下时，如果另一只狩猎猫能去施以救助，那也许是挺感人的场面。（20多岁男性）●一只负责回复，另一只负责进攻——狩猎时希望能像这样让两只狩猎猫各司其职。（20多岁男性）●希望能指挥两只狩猎猫有策略地狩猎。（10多岁男性）●加上猎人就是“三人”上阵，要是能使用合体技的话应该很好玩。（20多岁女性）●希望能看到两只猫互相打闹的场面。（10多岁男性）●俩猫要是能说相声多好。（30多岁男性）●狩猎猫之间有好感度设定，如果好感度低的话会打起来，这样就好玩了。（10多岁男性）●联机时如果不满四人，希望能让狩猎猫填补队伍的空缺。（20多岁的男性）●能同时携带两只狩猎猫后，既能缩短单人任务的讨伐时间，玩家获得的治愈效果也会变为两倍，好高兴。（30多岁女性）●当两只猫同时在战场上磨洋工，它们之间的对话会显示在屏幕上，干扰玩家狩猎——这样可能比较好玩。（10多岁女性）●要是有提着篮子负责采集的狩猎猫就好了。经过锻炼，狩猎猫会变成拥有气场的超级狩猎猫，采集素材的能力进一步升级！（30多岁男性）

问题11 对于狩猎猫，你是外观派还是性能派？



玩家对于狩猎猫是重视其外形，还是重视其能力呢？针对这个问题，玩家们的意见反馈见图表，其中外观派占到64%。就像问题10所收集到的意见那样，看来大部分玩家都希望被狩猎猫治愈，狩猎还是靠自己就好了。

■更重视外观还是性能？

选项	票数
性能	281票
外观	503票

总票数 784票

玩家意见

外观派的意见

●狩猎猫好看的话，我的情绪也能得到调动。特别是装备与猎人配套起来会很可爱。（20多岁女性）●性能太好的话，说不定怪物就是被狩猎猫杀死的了。（20多岁男性）●性能方面，我只需要它能杀死蓝速龙就行了。我更重视的是它在任务里的反应，比如当我打倒怪物或采取到素材时，它能为我高兴；或者它拿着素材、穿着装备向我炫耀的样子，非常期待这种治愈效果。（20多岁男性）

性能派的意见

●前作中的狩猎猫在游戏后期只能吸引吸引火力，希望本作能提高性能。（20多岁男性）●当然也很重视外观啦，不过这毕竟是以狩猎为主的游戏嘛，所以更希望它拥有不错的性能。能两者兼顾的话那自然最棒了。（30多岁女性）●希望狩猎猫能成为猎人的可靠伙伴。（10多岁男性）

其他问题篇

问题12 想用怎样的输入法给猎人命名?

系列以往作品只能用英文字母给角色命名，在《MHP3》中，玩家不仅可以使用汉字，也可以用日语中的平假名和片假名了。根据调查结果，使用英文字母的依旧排在第一位，果然还是倾向于用惯了的名字啊。

小编无规律乱入

在《MHP3》中准备给角色取什么名字?

胧月：花たん。

酷洛洛：KUROROSP。

LIKY：LIKY。

乌冬：乌冬。

马修：马修、MASH或マーシユ，虽然大众化但毕竟被自己连续用了多年……（道出众人心声）

白菜：博丽灵梦。

阿鲁：这种游戏为了美型我一般选择女性角色，要说到我最喜欢的女性角色自然是柊镜，因此这游戏里“我”的名字肯定是“かがみ样”。

■使用文字投票

文字	票数
英文字母	259票
汉字	177票
片假名	188票
平假名	127票
混合	96票
总票数	787票

问题13 期待本作与其他作品有怎样的联动?

联动装备是系列的老传统了，这也是玩家们很喜欢的部分。于是，就“你希望本作出现哪些联动”的问题向玩家征集了意见。由于《潜龙谍影 和平行者》里已经出现了《怪物猎人》里的怪物，因此玩家也很期待《MHP3》里能出现与《潜龙谍影》的联动要素。此外，Capcom的其他著名作品也在受期待的联动对象之列。



▲Snake肩扛火箭筒狩猎轰龙！这奇迹般的联动震惊了许多游戏迷。

玩家意见

●因为《和平行者》里已经出现了雄火龙和轰龙，所以希望能在《MHP3》里装备Snake的武器。（20多岁男性）●但丁的大剑Rebellion、尼禄的Red Queen等，希望能使用“《鬼泣》系列”的主人公的武器。（10多岁男性）●希望能挑战《失落的星球2》中的巨大AK。（10多岁男性）●希望能和《洛克人》联动，使用洛克炮。（20多岁男性）●希望看到猎人们进入《生化危机》的世界，打倒里面的怪物。（20多岁男性）

小编无规律乱入

希望在本作看到怎样的联动要素?

酷洛洛：《和平行者》的Mk.22 Mod.0、毒刺、M16、M47、电磁炮……

乌冬：铁碎牙可以有。

马修：希望与《联合突袭2》联动——不过基本不可能。

白菜：武器与其他公司的联动希望比较渺茫，就拿本公司的《鬼武者》联动下好了。如果可以跨越公司之间的障壁，我要《Fate》里的各种宝具。

阿鲁：虽然不是初音控，不过武器里出现大葱应该会很有喜感，大葱太刀!

LIKY：从风格上来说，萨菲罗斯、克劳德、斯考尔等人的武器应该是比较适合《怪物猎人》的了，拿着“一刀两断”去屠龙应该很拉风吧。

胧月：个人不太喜欢作品间的互相穿越。

问题14 希望与《暖洋洋的艾鲁村》有什么联动？

预定于8月26日发售的《怪物猎人 暖洋洋的艾鲁村》已确认与本作有着联动要素。根据调查，“希望将《艾鲁村》里育成的猫继承到《MHP3》”的呼声压倒性地占据了意见的大半。

今誰もいないけれど、私はげんきです。

◀▼以艾鲁猫们为主角的本作，还有更多的新消息尚未公开哦！

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村

怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村

玩家意见

●《艾鲁村》里育成的猫能在《MHP3》里使用，在农场里工作什么的就好了。（40多岁男性）●要是有必须联动才能获得的素材就好了。（20多岁男性）●通过联动能获得特别的狩猎猫防具。（10多岁男性）●因为有联动所以《艾鲁村》会更有趣。（40多岁男性）

问题15 对《MHP3》还有什么想法，请告诉我们。

这是关于《MHP3》的最后一个问题了。玩家对本作有什么期待、还希望知道什么呢？狂热的猎人们众说纷纭，其中最为关注的大概要数本作的发售日了。尽管官方目前宣称是在2010年的年末发售，但具体是哪一天？暂抑心中焦急，让我们平心等待。

玩家意见

对《MHP3》的期待

●希望能有限定色PSP的同捆版发售。（10多岁男性）●希望厂商能尽可能地提升游戏的耐玩性。（20多岁男性）●增加攻击的动作。（20多岁男性）●希望能像《MH3》那样拥有生态圈，进一步加强“怪物们是在一起生存”的感觉。（10多岁女性）

比较在意《MHP3》的哪个方面？

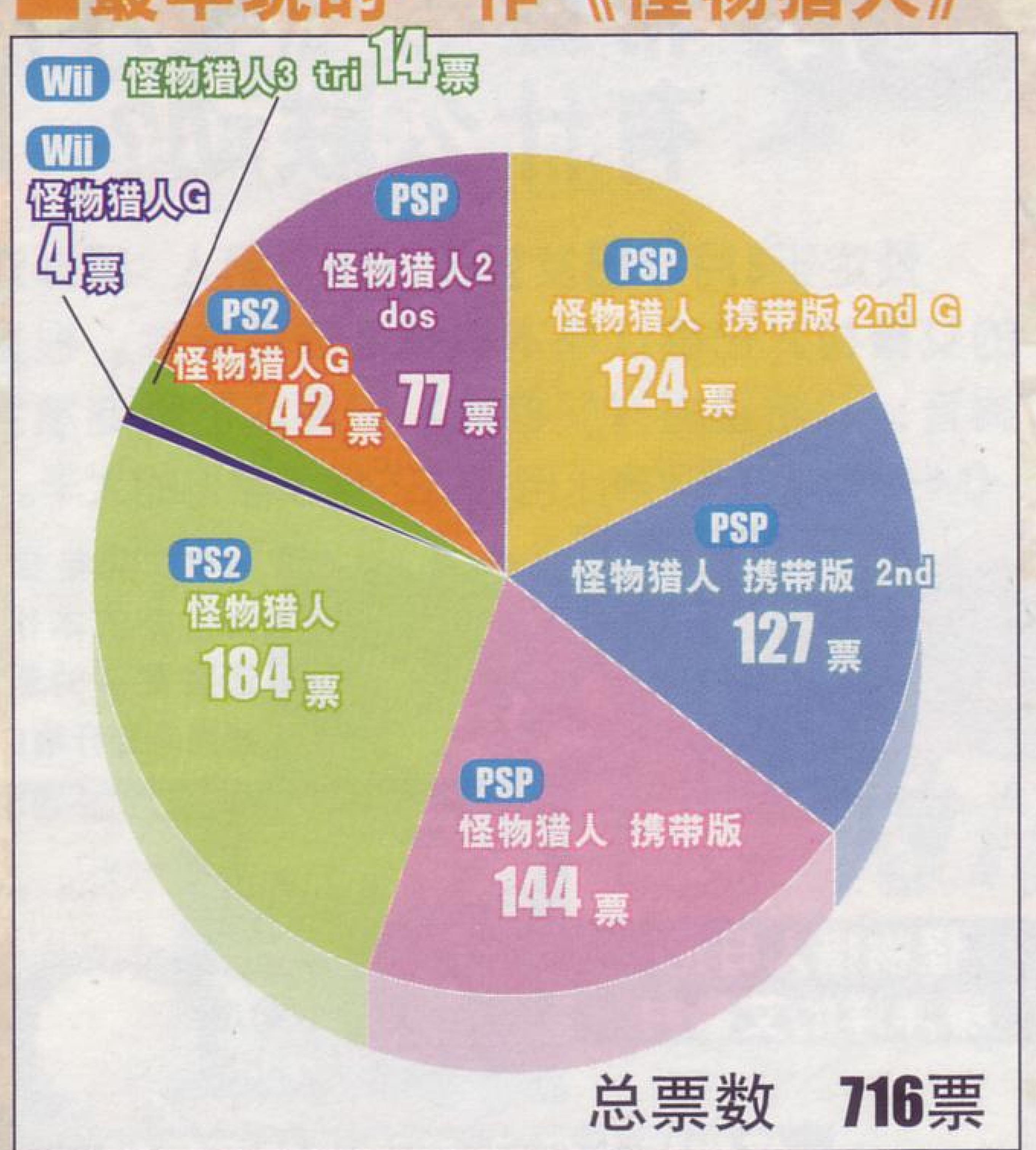
●猫厨房里是依靠食材的组合方式来变更辅助效果，温泉该如何实现这样的效果变化呢？（20多岁男性）●比较在意怪物的总数。（20多岁女性）●希望有像《MH3》的莫加森林、交易船一样的设施，让玩家一个人也能玩得很开心。（20多岁男性）●男女动作是否会不同，希望能选择猎人的身高，让猎人之间更具个性。（30多岁男性）

系列篇

问题16 从哪一代开始接触《怪物猎人》？

这里我们不分平台，只要是《怪物猎人》这个系列的作品均可选择。这次的调查有些出人意料，从PS2版初代《怪物猎人》就开始狩猎的老玩家以184票名列第一。排名第二的则是在PSP上初闯天下的《MHP》。借助《MHP3》，猎人军团的数量又会增加多少呢？

■最早玩的一作《怪物猎人》



问题17 全系列中最喜欢哪一作？

在这个问题上，《MHP2G》以压倒性的70%的投票获得冠军殊荣。包括廉价版、再廉价版在内，这款中兴作品的累计出货量已经超过了400万套，在该项投票中获胜也是理所应当。

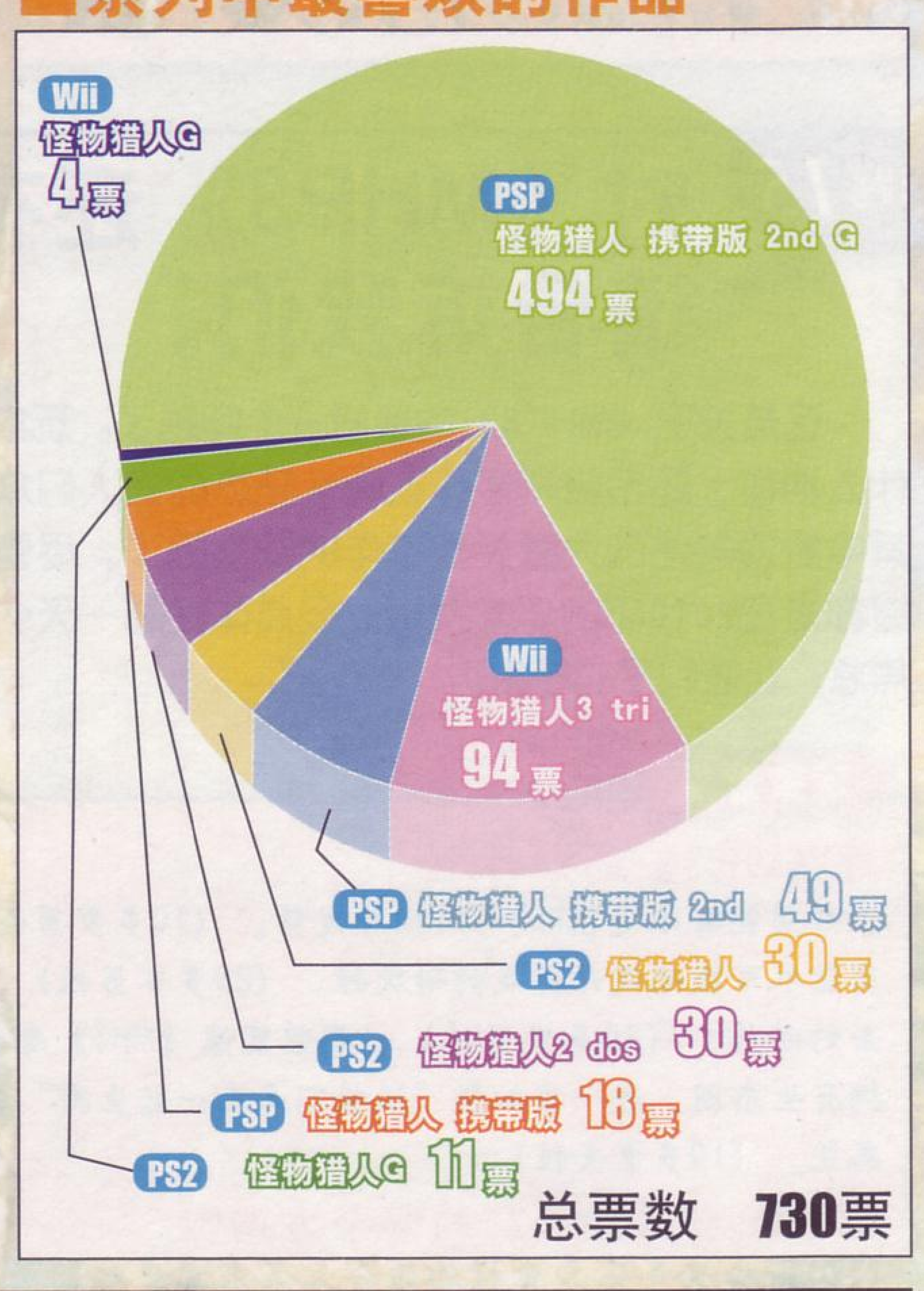
玩家意见

《MHP2G》●它简直已经不能算游戏，而是生活的一部分了。（20多岁男性）●耐玩度和平衡性都毋庸置疑！我还是第一次在掌机上玩一款游戏超过2000小时。（20多岁男性）

《MH3》●体感操作很直观，给怪物导入耐力要素非常有趣。（20多岁男性）

《MHP2》●对各种各样的追加要素和便利的系统很是感佩。厂商真是很认真地为玩家设想过了。（20多岁男性）

■系列中最喜欢的作品



问题18 系列中最喜欢哪个怪物？

雄火龙果然还是雷打不动地居于冠军之位，它早已成为系列的象征了。排在第二位和第三位的是仅在掌机版中登场的轰龙和迅龙。

第一名 雄火龙 92票

玩家意见

●总而言之太帅了，是系列的象征性怪物。（30多岁男性）●最初在森丘遭遇它时的那份冲击力和帅气，是任何一个怪物都无法比拟的！（20多岁女性）

第二名 轰龙 61票

玩家意见

●那种强壮的感觉非常棒。轰龙素材制作的装备也很好用，所以很喜欢。（10多岁男性）●阻隔在新手猎人面前的绝对强者。（20多岁男性）



第三名 迅龙 59票

玩家意见

●拥有其他怪物所欠缺的速度感，既新鲜又帅气。（20多岁男性）●挑战它时最有狩猎的感觉。（20多岁男性）



第四名 大怪鸟 53票

玩家意见

●“羊库库老师”是神。（20多岁男性）●外形很治愈。（20多岁男性）●因为它是我打倒的第一个大型怪物。（10多岁男性）

第五名 雌火龙 39票

玩家意见

●小看“她”就会遭殃，是个好女孩。（30多岁男性）●狩猎时很快乐。（30多岁男性）



问题19 围绕系列发生的灵异现象

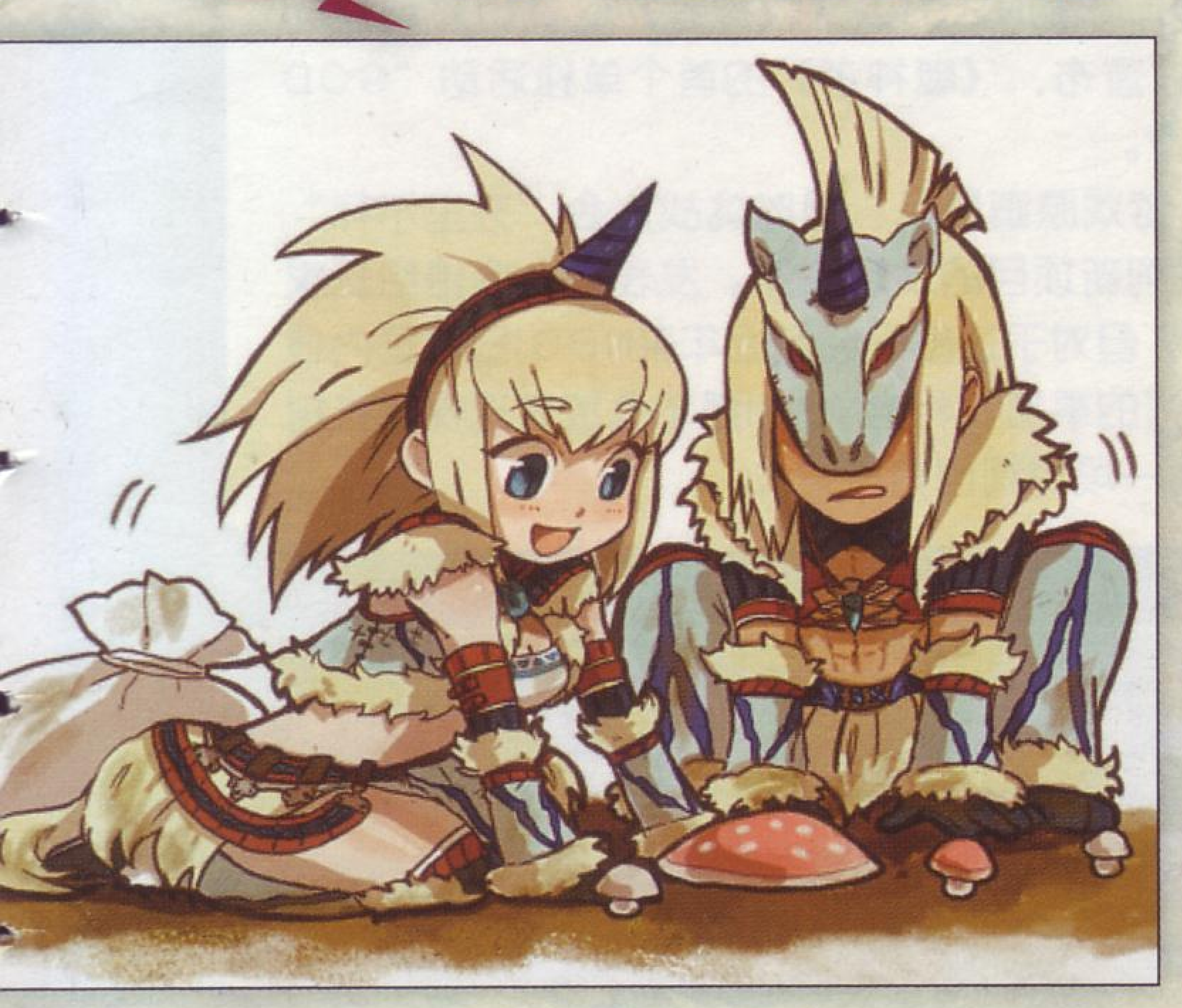
对于《怪物猎人》中的灵异现象，大家反映最热烈的莫过于“素材抑制法则”了，说得明白一点，就是“当你特别急着想要某种素材时，无论怎么打都爆不出来”。这种恼人的情况大概每个猎人都体验过，大概只有克服它才能成为一流猎人吧。

玩家意见

●“素材抑制法则”绝对是真的。（30多岁女性）●总觉得在出门前摸一下猪，会比较容易爆出稀有素材。（20多岁男性）●剥取时飞虫和速龙总会来骚扰你。（30多岁男性）●装备发动“激运”后，总觉得咱的运气流向了联机的朋友。（30多岁男性）●传说把素材名写到自己的名片上，那种素材就比较好出。（30多岁女性）



问题20 玩《怪物猎人》发生的故事



在特辑的最后，我们来谈谈大家玩《怪物猎人》都发生过什么难忘的事情吧。最多的回答是“借助《MH》交了很多朋友”，非常温馨。“《怪物猎人》系列”果然还是和大家一起联机，欢声笑语地共同狩猎才是最有意思的！

玩家意见

●每星期都和朋友举行“狩猎大会”。（20多岁女性）●弟弟在叛逆期时虽然脾气不太好，但是因为《MH》而找到了共同话题，关系也变得好起来了。（20多岁男性）●我虽然很内向，但是借着《怪物猎人》认识了很多朋友。（10多岁男性）●用挑衅的交流动作杀死了老山龙，这是我个人的美好回忆。（10多岁男性）●让许多本已疏远的朋友再度重逢。（30多岁男性）

PORTABLE GAME

掌机情报站

NEWS STATION

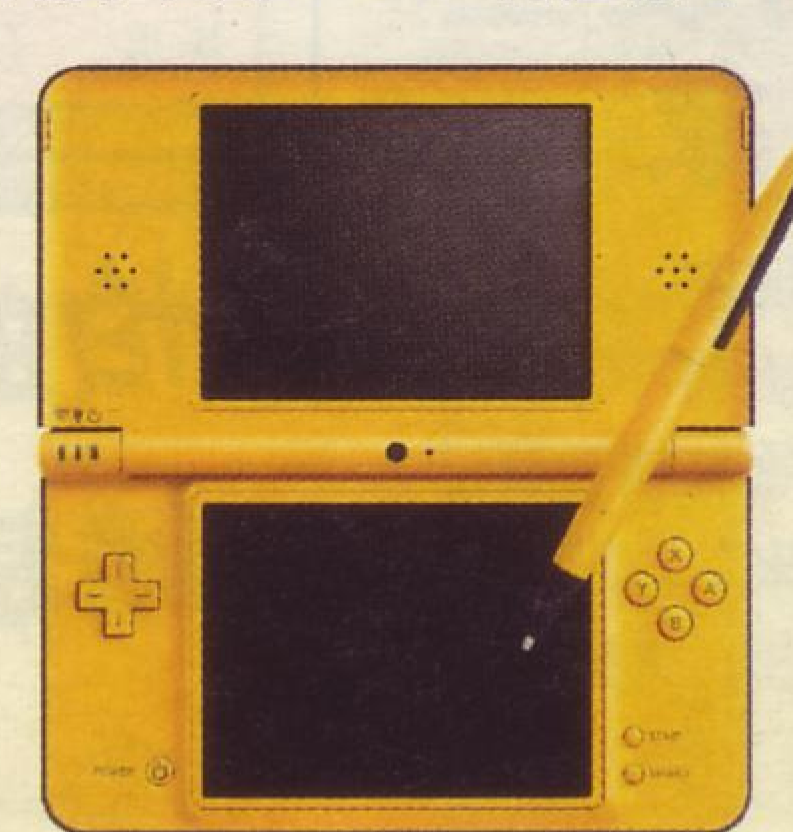
文 雷伊

HARDWARE 硬件

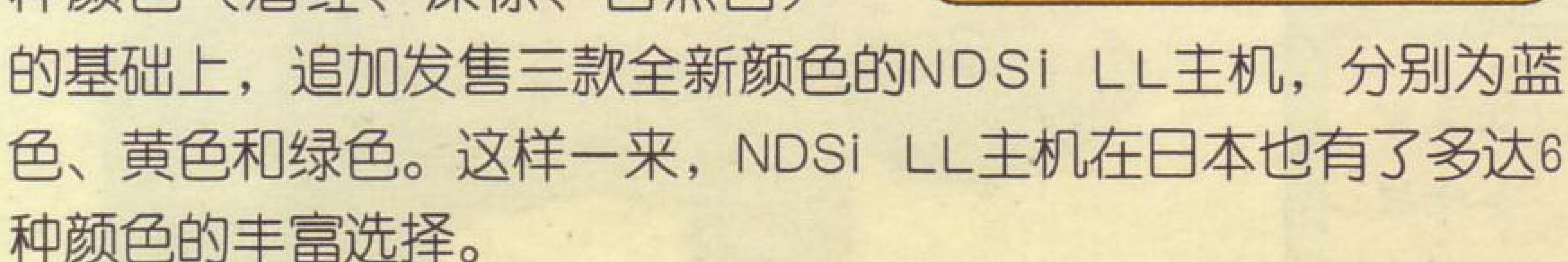
日本NDS系列主机全线降价，三款新颜色NDSi LL主机同时登场

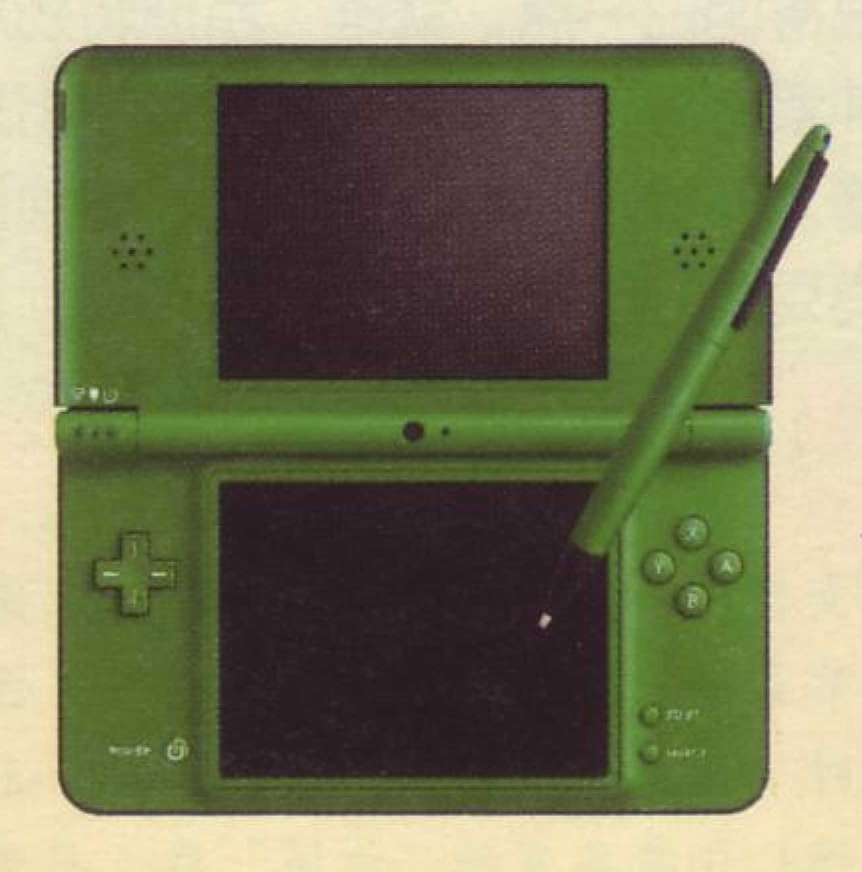


6月2日，日本任天堂官方宣布，自6月19日起NDS系列的三款现行主机将全面向下调整价格。其中NDSL将由原本的16800日元调整为开放价格，NDSi LL由原本的20000日元调整到18000日元，NDSi价格的下调幅度最大，将从原本的18900日元调整到15000日元，降价幅度高达近4000日元。



除了降价之外，6月19日同日，任天堂也将在NDSi LL原本三种颜色（酒红、深棕、自然白）的基础上，追加发售三款全新颜色的NDSi LL主机，分别为蓝色、黄色和绿色。这样一来，NDSi LL主机在日本也有了多达6种颜色的丰富选择。





自2004年12月2日NDS主机在日本发售以来，该系列主机至今在日本国内的累计销量已经突破了3000万台，而随着价格调整以及新颜色主机的发售，其普及率相信还会进一步扩大，向任天堂推崇的“人手一台”目标迈进。

SOFTWARE 软件

《噬神者》首个单独活动7月召开，新作公布在即？

成功的联机游戏大作均会定期召开玩家活动以维持人气，如“《怪物猎人 携带版》系列”、《真·三国无双 联合突袭》等。今年年初NBGI以《噬神者》这款销量超过60万的PSP黑马作品笑傲日本游戏界，最近同社宣布，《噬神者》的首个单独活动“GOD EATER FES 2010”将于7月11日在秋叶原举行。

活动将包括《噬神者》的特别舞台演出、游戏原画展示、限时挑战大会“芬里尔杯”等内容，而其中最令玩家们关注的，就要数系列新项目的发表会了。发表会上会带给玩家们什么惊喜呢？虽然没有明说是新作开发计划，但对于这部已经是近年来NBGI日本国内最卖座游戏的作品，推出续作几乎已经是板上钉钉的事情，相信NBGI绝不会放着这棵摇钱树不管。至于会不会在7月的活动中现身，再等上一段时间自有答案。

5月28日 预定7月22日发售的PSP游戏《皇牌空战X2 联合突击》除了将发售普通版之外，还将和日本著名游戏杂志《FAMI通》合作，推出一款只有在《FAMI通》母公司EnterBrain的购物网站上才能买到的豪华限定版。限定版中除了包括普通版游戏一张外，还将包含一件特制T恤及游戏OST一张，售价为9475日元。

SOFTWARE 软件 Square Enix E3参展游戏名单公布，《王国之心》新作花落NDS



E3大展召开在即，许多玩家都盼望着各大游戏厂商在展会期间能够爆出各种猛料，尤其是对于Square Enix这样的大型厂商，更是期待度满点。不久前就有消息指出著名制作人野村哲也将赴美参加本届E3，由此可见由他着手制作的几款游戏在E3期间肯定会有新消息释出。而就在本届E3召开前一周，Square Enix正式公布了其参展游戏的阵容。参展名单中最引人注目的未公开作品为对应NDS平台的《王国之心 Re：coded》，由标题可以判断，这应该是早前手机版《王国之心 coded》的复刻版，而NDS版的开发方和《王国之心 358/2天》一样为h.a.n.d。原本该游戏只能在日本地区的手机上玩到，此次移植NDS，无疑可以让世界各地的更多玩家体验到其魅力。

此外，PSP版的《寄生前夜 第三个生日》也确定将出展本届E3，本作自公布从手机移师PSP平台以来，一直鲜有新消息。前不久SE制作人在twitter上表示本作的开发度已经相当之高，而从出展E3来看此言非虚，相信在展会中玩家们一定可以看到关于本作的更多细节内容，运气好的话，说不定发售时间也会一起公开。

EVENT 事件 CESA：掌机游戏非法下载对全球游戏业造成巨额损失

6月4日，日本CESA（财团法人电脑娱乐协会）发表了有关游戏软件非法下载情况的相关调查结果。此次调查由CESA委托日本东京大学大学院情报学环马场章研究室完成。

根据调查结果显示，掌机游戏（主要是NDS和PSP游戏）的非法下载，自2004年开始到2009年的6年间，已对日本游戏业界造成了大约9540亿日元的损失，而给全球游戏界带去的损失更是高达3兆8160亿日元。并且此次调查并不包含通过Winny、Share等P2P方式获得的软件，如果算上这部分非法下载，那么对游戏界造成的损失还将比原数值高出数倍。关于对非法下载站点服务器设置国家的调查显示，美国和中国分别排在第一和第二位，设置于这两个国家的非法下载站点服务器占总数的60％以上。而根据对登陆游戏非法下载站点国家的调查排名显示，登陆非法下载站点下载游戏最多的国家为美国，日本和中国紧随其后。

CESA表示，它们今后将委托有关部门以及各国相关团体，为制止非法下载软件之风的弥漫展开积极活动。

6月2日 Capcom宣布，原定于6月24日发售的NDS平台原创AVG作品《幽灵诡计》将提前5天至同月19日发售。据悉，此举的目的主要是为了配合同日NDS系列主机的全面降价。《幽灵诡计》是由著名文字AVG“《逆转裁判》系列”的生父巧舟负责制作的全新AVG品牌，故事的主人公希赛尔是一位性命和记忆都被夺走的死者，玩家要操纵他死后获得的不可思议之力，来寻找自己死亡的真相。游戏的画面风格偏向美式，曾在去年TGS期间获得玩家和媒体的一致好评。

6月3日 集结了Falocm旗下两大看家系列《伊苏》和《英雄传说 空之轨迹》中人气角色的乱斗作品《伊苏VS空之轨迹 抉择・传说》释出新情报，据悉，预定将于年底在PSP平台发售的“《英雄传说》系列”最新原创作品《英雄传说 零之轨迹》中的男女主角也将加入到本作的战斗。其中男主角罗伊德将作为《抉择・传说》中的关键角色参战，而女主角艾莉则将以在对战中为可操作角色回复HP的支援型角色身分登场。



SOFTWRRE 软件 垂死挣扎？PSP go北美大型促销活动展开

PSP go自推出以来一直都混得不怎么样，就连Sony自己最近也承认它并没有想象得那么成功，玩家们显然还是更热衷于物理媒体一些。



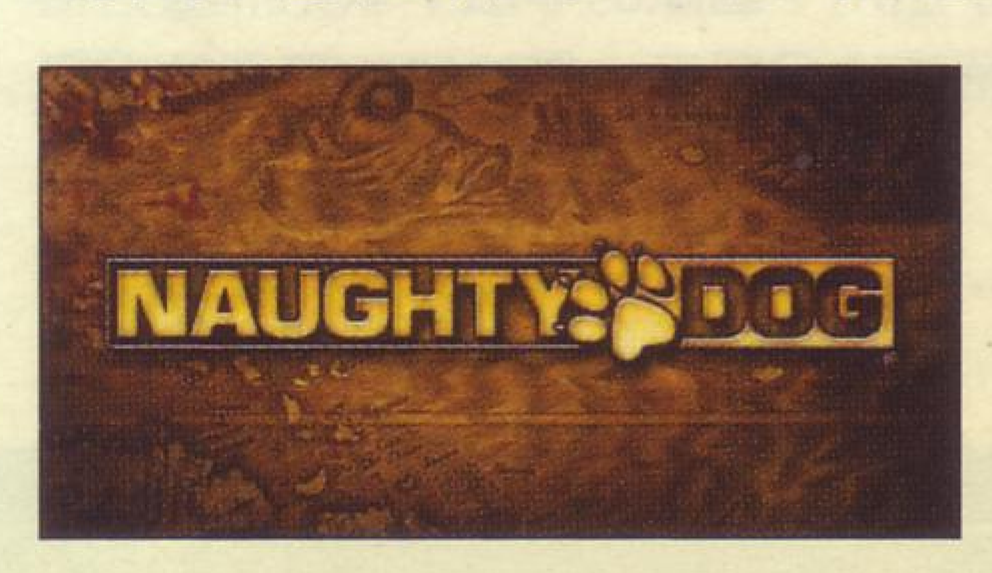
继欧洲展开买PSP go送10款完全版游戏的“跳楼价”促销活动之后，北美方面也迅速更进，虽然没有欧洲那么彻底，但对玩家来说依然非常实惠。消息来自于SCEA官方博客，只要在2010年6月1日至2011年3月31日期间于北美购买PSP go主机，便可免费获得《小小大星球》、《瑞奇与叮当5》、《海豹突击队 布拉沃火线小组3》这三款人气游戏完整版的下载权限。

SCEA同时还宣布了《GT赛车PSP》、《小小大星球》、《抵抗 报复之刻》、《秘密特工叮当》这四款游戏将以19.99美元的低价推出廉价版，而另外16款游戏则以更低的9.99美元售价推出廉价版，其中包括了《啪嗒嘭2》、《乐克乐克2》等优秀作品。

SOFTWRRE 软件 顽皮狗正在开发PSP大作？也许只是美丽的误会

《古惑狼》、《杰克与达斯特》等知名平台动作游戏系列让玩家们认识了顽皮狗（Naughty Dog），而进入次世代家用机时代之后，集游戏性、技术力和艺术性于一身的“《未知海域》系列”更是让该开发公司站在了业界的顶点。作为SCEA旗下一员猛将，顽皮狗近年来主要致力于家用机游戏的开发，这让PSP玩家颇感遗憾。不过去年欧美知名游戏站点VG247采访顽皮狗的老大Evan Wells时，他曾明确表示自己对开发掌机游戏也有着浓厚兴趣，这又让PSP拥护者们在掌机上玩到《未知海域》级别的大作重燃希望。

最近关于顽皮狗正在开发PSP独占大作的传言又起，传闻起于原顽皮狗主程序员、现已转投Rebellion的Ben Weston于Linkedin网站的个人履历，在其参与作品中提到了一款由顽皮狗开发的、尚未公布的PSP游戏，这引来了不少“想象力丰富”的玩家们的“大胆”猜测。不过在网络上形成话题后，Ben Weston的Linkedin页面上已经把该项内容修正为High Impact Games开发的《杰克与达斯特 失落边境》。而考虑到Ben Weston在顽皮狗工作的时间（2004年1月～2006年6月），也实在无法将一款尚未公布的大作与其工作经历联系起来。顽皮狗的PSP大作，也许还要再等上一段时间。



6月3日 《太鼓之达人 携带版2》虽然推出已经将近4年，却一直保持着长卖姿态，截止去年年底已经达到了20万套的累计销量。为了纪念系列累计歌曲下载数突破500万次，NBGI决定于6月16日对本作提供全新的下载曲目，其中将包括来自今年上半年大热门的PSP联机大作《噬神者》中的乐曲《No Way Back》。乐曲为免费提供下载，玩家只需准备好记忆棒即可轻松玩到新乐曲。

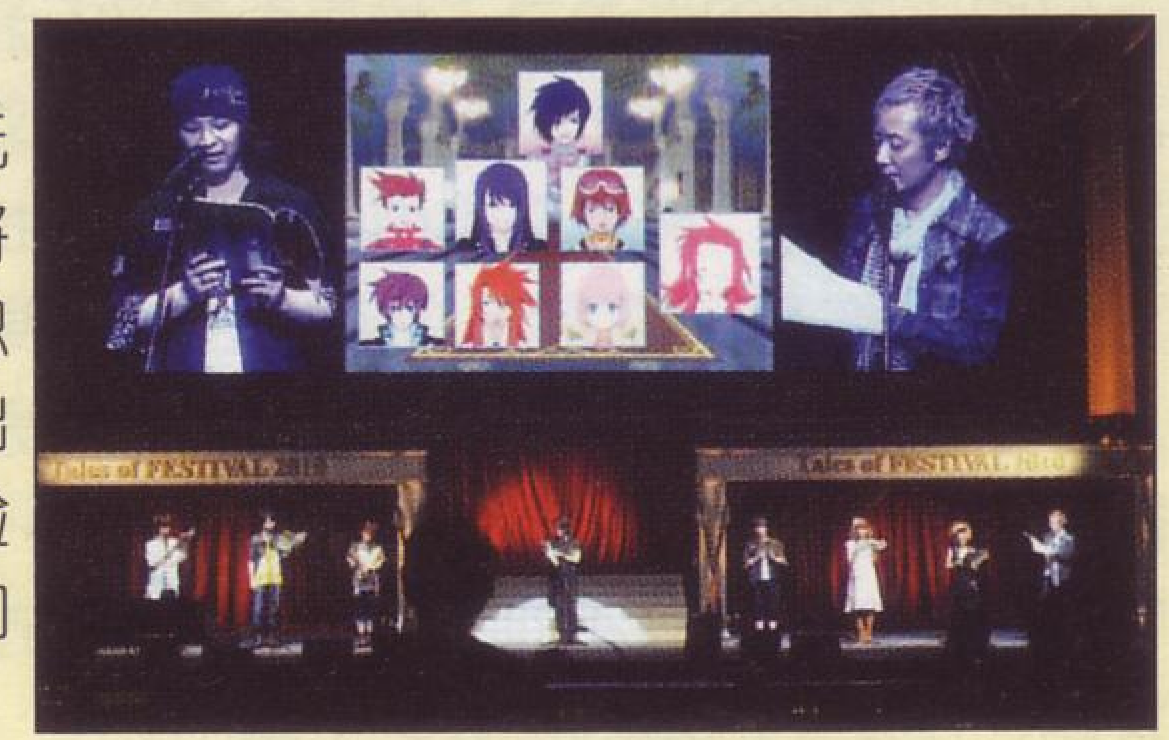
6月4日 电击文库的人气轻小说、改编成动漫作品后依然大受欢迎的《魔法禁书目录》（とある魔术の禁书目录），确定将首度游戏化登陆PSP平台，游戏类型为3D对战。玩家可从丰富的角色中选择其一，驱使魔法或科学（超能力）来展开激烈的战斗。游戏的故事模式由原作者镰池和马老师重新撰写，讲述的是不同于小说和动漫的原创故事。游戏暂定于今年冬季发售，限定版将附带女主角御坂美琴的手办，通过更换部件，还可忠实再现原作中发射超电磁炮的动作。



EVENT 事件 《传说》粉丝年度盛会召开，《换装迷宫X》发售日公布

“传说节”（テイルズ オブ フェスティバル），顾名思义就是属于“《传说》系列”粉丝们的节日，自2008年成功举办了第一届以来已成为每年的固定节目。今年的传说节于6月5日在横滨召开，为期两天，包括5日白天、6日白天、夜晚共三场公演。

历代“《传说》系列”中15位人气角色的声优，如小野坂昌也（《仙乐传说》泽洛斯）、中原麻衣（《宵星传说》艾丝蒂尔）、绿川光（《宿命传说》里昂）等纷纷到场，为观众带来了精彩的演出。不仅是活跃在声优界的演员，就连J-POP界的艺人们也到场为粉丝们现场演唱，三场公演分别邀请到了不同的嘉宾，5日公演为misono（《仙乐传说》、《风雨传说》等）、奥华子（《换装迷宫X》），6日白天为Every Little Thing（《重生传说》）、榎本くるみ（TV版《深渊传说》），6日晚上为水树奈奈（OVA（仙乐传说 特塞亚拉篇））和再度登场的奥华子。除了表演外，粉丝们非常关心的第5回“《传说》系列”角色人气投票活动也在会上公布了结果。人气No.1的角色为来自《宵星传说》中的主角尤利（声优鸟海浩辅），这也是他第二次击败以前的人气王里昂，蝉联人气No.1的宝座。而系列吉祥物分项评选的结果也同时公布，排名第一位的为狗狗拉皮德，同样来自于《宵星传说》。



会上自然少不了系列新作的最新情报，掌机玩家们非常关注的《幻想传说 换装迷宫X》宣布将在今年8月5日发售，而根据最新情报，来自《圣恩传说》中的主角阿斯贝尔（声优樱井孝宏）也将出现在本作中。游戏发售前将在PSN上推出两款体验版，分别为7月初的《幻想传说 交错版》体验版和同月末的《换装迷宫X》体验版。

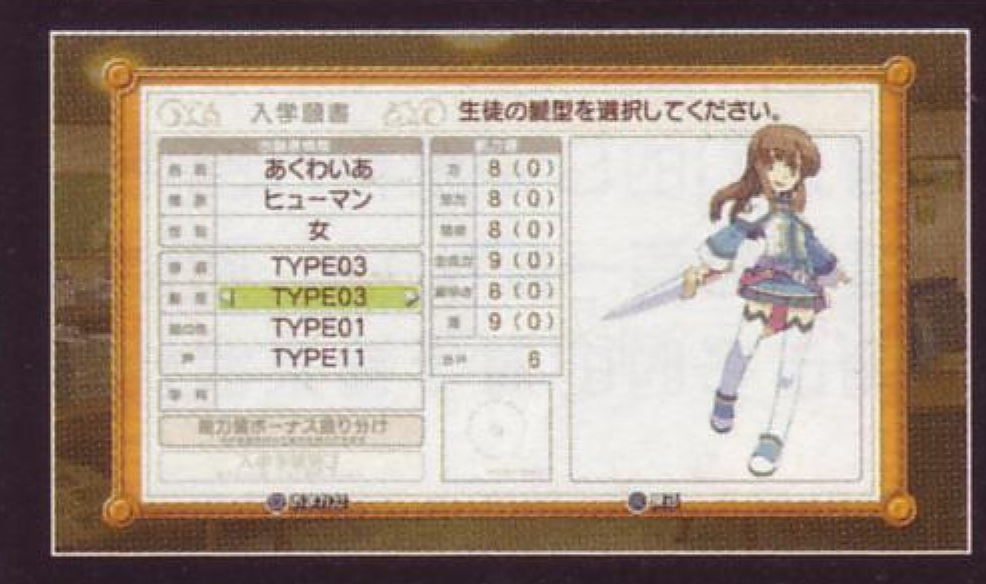
EVENT 事件 《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》将发售PSP特别同捆版

Capcom近日宣布《怪物猎人》的衍生作品《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》将在8月26日正式发售，并且游戏还可与年底的《怪物猎人 携带版3》进行联动。而除了售价仅为3990日元的普通版之外，游戏也将于同日发售附带了PSP-3000主机的特别同捆版“开始PSP吧 艾鲁村版”，售价为19900日元。该同捆版中的PSP-3000主机为尚未在日本地区单独发售的淡紫色，并且同捆版中还将附带一款不同于普通版游戏初回特典的PSP主题下载码，以狩猎猫与Hello Kitty的合作内容为主题，由此可见，Capcom和Sony方面都非常寄望于利用本作来进一步扩展PSP在女性玩家心目中的号召力。



6月10日 Irem于本日公布了对应PSP平台的卡片策略游戏《战国绘札游戏 不如归 大乱》，本作为早前PSP平台《战国绘札游戏 不如归 乱》的正统续作，根据前作玩家们的意见和要求追加了全新的卡片，并对系统进行了大幅优化。游戏中精美的卡片由50多位人气画师负责绘制，总数多达600张。游戏预定于今年9月同时以UMD版和PSN下载版两种形式推出。





6月10日 人气学园迷宫探索RPG系列《剑、魔法与学园物》于本日公布了第三部正统作品。游戏在创建角色时依然充满着高自由度，玩家可对角色的种族、性别、发型、声音等进行设定，组合种类多达75000种以上。本作新增了副职业（学科）这一设定，通过主副职业的搭配，可育成出更为全面的角色。本作暂定于今年9月发售，除了PSP版外，PS3版也将于同时发售。

Lancer



从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

苹果风暴

几个月前因为一篇稿子的需要而查了一下苹果的市值，这一查真是看得我汗如雨下——没想到一年多没关注，苹果的市值已经悄然超过了2000亿美元，从各种金融巨头到汽车巨鳄再到IT巨人，都已被iPod和iPhone打败。现在苹果干脆把微软也打败了，市值位列全美第二，仅次于不败的能源之王埃克森美孚石油公司。去年史蒂夫·鲍尔默被人质问要如何对付苹果时，还能用“微软是市值最高的高科技公司”来聊以慰藉，现在这个头衔也被苹果摘去。苹果在股坛上这一路遇神杀神、遇佛杀佛的霸气像极了2007年最辉煌时的任天堂——那时它以超过10万亿日元的市值杀入日本上市企业次席，仅次于日本的企业之王丰田。

最近几个星期苹果股价的不断攀升是由于投资者对iPhone 4的高预期，而在iPhone 4披露后，苹果的股价反而连跌数日，看来iPhone 4的高分辨率与轻薄化还是没有令投资者满意。

iPhone 4的公布进一步证明了苹果要在游戏业界大展拳脚的企图。史蒂夫在演讲中用相当长的时间演示了iPhone 4的游戏功能，六轴感应机能是其新卖点。苹果将iPhone 4的公布时间放在E3的一个星期之前也很耐人寻味，乔布斯可能希望顺便给3DS来个下马威，实现先声夺人的效果。在同时公布的iPhone 4游戏中，《吉他英雄》iPhone版最值得关注，这棵正在迅速枯萎的摇钱树或许可以借iPhone挽回一些人气。iPhone版提供了滚石乐队、皇后乐队等顶尖摇滚乐队的歌曲，非常适合iPhone这样一个拥有大量音乐爱好者的平台。火遍全美的偷菜游戏《Farmville》也将进驻iPhone 4，这类操作界面简单、题材大众化、通俗化的休闲型游戏是苹果与任天堂对抗的资本。未来几年内，苹果都不大可能对传统游戏市场造成太大的影响，但在休闲游戏方面可能会成为任天堂最头疼的敌人。

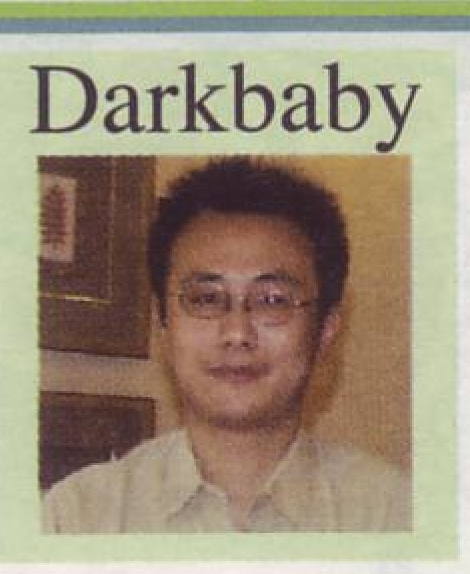
在iPhone 4公布期间，美国IGN游戏网站传出3DS性能剽悍、远超Wii、直逼PS3与X360的消息。真相如何，当你拿到这本辑《掌机王SP》时应该已经揭晓。无论结果如何，笔者对此始终是高度怀疑。如果任天堂真的一反常态，让3DS走上高性能路线，那将会是任天堂的一场灾难。

靠低端路线实现每年数千亿日元净利润的任天堂如果改走高端，惟一的理由必定是因为苹果的步步相逼。iPhone的性能远高于NDS，iPhone 4的游戏画面表现将更为强悍，而美国的用户们只需200美元就可以获得。没有手机业务支持的3DS绝无法与之比拼性价比，核心玩家可能会因为高性价比和更出色的画面而选择iPhone 4，而休闲用户会随着时尚潮流、手机功能和休闲游戏等原因而追随苹果，这就是岩田聪最担忧的情况。

3DS如果走高端路线，可以取悦很多核心玩家，而低价的NDS可以继续吸引休闲用户，但代价是游戏开发成本暴增、硬件巨额亏损、电池续航时间太低、主机尺寸太大……不用苹果出手，3DS可能就已经像PS3一样被自己的高规格推下深渊。

乔布斯说，希望所有人口袋里只有一部电子设备，那就是iPhone。而岩田聪说，不管人们的口袋里有几部电子设备，希望其中都有一部NDS。两位已经互相旁敲侧击多时的对手看来很快就要进入正题。

槛



Darkbaby

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

E3大展开幕在即，业界关于Nintendo 3DS的相关传言早已沸沸扬扬，言之凿凿却又真伪难辨。IGN和《FAMI通》等专业媒体还故弄玄虚地宣称任天堂对该主机隐藏了比裸眼3D更令人震惊的秘密，更起到了推波助澜的作用。虽然说八字尚无一撇，但诸如EA总裁John·Riccitiello等业界大佬们却已经对3DS未来的市场前景发表了乐观见解，MMV等一些第三方厂商率先宣布参入开发阵营，众人悬望之切实令任天堂暗中窃喜。E3展前的舆论前哨战，任天堂显然已经取得了压倒性的胜利，人们几乎已经完全无视了PSP乃至其后继主机，传说中的“PSP2”面临未出先败的窘境。

对于次世代携带游戏主机的期待，目前存在着一个非常耐人寻味的现象。人们对于3DS的硬件性能指标的期望值相对较低，多数人认为只需全面凌驾于PSP即可（尽可能接近NGC）。至于所谓的PSP2，大部分人认为性能指标会领先于3DS，但却又异口同声地指摘其缺乏吸引消费者的必要卖点。以上的市场观点和今世代主机的硬件设计思想有着根本性的关联，NDS因其革命性的硬件设计思想获得了消费者的广泛认同，然而图像处理能力较之PSP的巨大落差成为其市场竞争力的最大（惟一）短板，一旦性能的鸿沟得以弥合，任天堂在市场竞争中会取得更大的优势。次世代主机期待度的巨大温差，充分反映了广大消费者乃至第三方对于硬件厂商的信赖感，任天堂在NDS主机时代的巨大成功令人们对该厂商的开发潜力充满了信心，而索尼至今为止仍然无法开发出真正能够标志PSP硬件特质的原创作品，因此会有那么多人会对PSP2抱有硬件性能过剩的不良预感。从当前软硬件设计成本角度进行综合考量，硬件规格达到上世代家用主机的同等指标属于合理范畴，过之则将受主板散热和电池持续工作时间等瓶颈问题的严重制约，且在软件开发成本方面也难以达到收支平衡。次世代携带游戏主机战争应该是一场公平的实力竞争，应该不会再出现类似本世代这样悬殊的硬件差距，面对任天堂压倒性的软件设计能力，多年来庸碌无为的索尼处境必然会更加艰难。

从表像来看目前的携带游戏市场似乎正处于任天堂、索尼和苹果三强鼎立的格局，然则根据市场份额消长推移的趋势来看，索尼业已处于悬崖边沿，PSP今年上半年无论软硬件销售都出现了急速滑坡的现象，全球市场占有率已不足13%，已被苹果超越而退居末席。最近有消息称PSP2预定在2011年发售，3DS和iPhone 4都确定在2010年内推出，届时后发的PSP2将更无展足的余地。假设PSP2为了争夺市场份额仓促提前发售，年末全面爆发的商战可能依旧会重演当年NDS VS PSP的那一幕。

一直贯彻术有专攻经营思想的任天堂可以在局部市场打垮索尼，但却无力动摇其基业根本，而当前索尼真正的心腹大患则是如日中天的苹果公司。如果仅仅是任天堂一个对手，索尼完全可以为PSP2增添诸多任天堂无力全面涉足的数码娱乐元素来提供硬件卖点，然而苹果i系列数码娱乐产品的推出形同完全截断了索尼的退路。虽然处于进退维谷的苦境，索尼不可能放弃PSP这个集团产品链的关键一环，这家著名的家电制造业巨头正在进行痛苦而艰难的企业转型，网络和数码娱乐业务被视为未来的战略核心，一款成功的携带数码娱乐终端将维系其集团市场战略成败的根本！

如果在正面较量中无法打败竞争对手，索尼可以选择的应对策略便是另行开拓一片蓝海，走出一条迥异于NDS或iPhone的独自发展之路。以消息灵通著称的《日本经济新闻》年初曾经透露索尼爱立信正计划开发将PSP游戏功能融合其中的新款手机，然则这显然并非良策，iPhone和PSP Phone之间的差异，好比“带游戏功能的手机”和“带手机功能的游戏机”的区别，看似差之毫厘，实则谬之千里矣，N-Gage的失败正是最好的例子。

PSP系列产品的未来是索尼无法回避的一道槛，或许在E3以后，我们就将获得圆满的答案……

游人望远镜



主持人
酷洛洛

在本辑的"游人望远镜"里，游戏制作人们继续为大家送上他们日常工作和生活的趣图趣闻，而NDS《天空机器人》以及《幽灵诡计》的制作人也在本辑登台亮相，喜欢这两款游戏的同学们不要看漏眼哦。

小岛秀夫

KCEJ 副社长兼KCEJ WEST制作统筹部长 《潜龙谍影》系列监督

开会中，旁边是正在录制《和平行者》的广播节目"卡兹广播"的制作人员。



5月25日

酷洛洛：图中左一为异爱的声优菊池由美，右一为酷洛洛最欣赏的男声优之一，饰演米勒的"吐槽男"杉田智和。

今天听到一位教育从业者的发言："'玩'是孩子们成长与教育的重要一环"，这里的'玩'包含三个要素，分别是时间、空间以及伙伴"。原来如此，不过这三要素的理念在《和平行者》中不正好完全体现了么。

5月30日

与SE桥本先生的新合作（右图）。

6月7日



酷洛洛：小岛大神与桥本真司合作《前线任务》，难道Snake会乱入？



潜龙谍影+最终幻想=前线任务？

松山洋

Cyber Connect2董事长兼社长



《天空机器人》的开发十分顺利，应该可以在预定时间内完成了。正式发售时间将不日揭晓，游戏预约的工作也在积极筹划中，虽然还没正式接受预约，但一些商店已经开始提供《天空机器人》的预约服务，大家快前去咨询吧（笑）。

6月8日

主创人员的忍术大赛

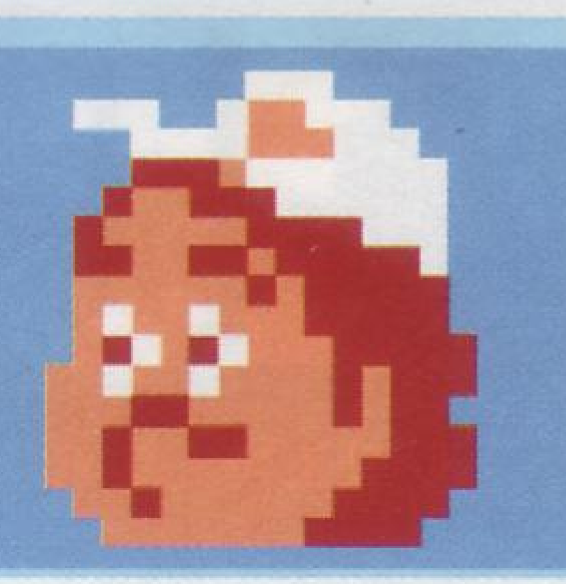
在Cyber Connect2的办公室，PSP《火影忍者 疾风传 终极觉醒3》的开发组成员正在进行本作的对战赛，现在是第四场比赛的情景。

6月9日



酷洛洛：找个机会编辑部也要搞个游戏比赛才行，不过最好不要选格斗类，因为本人是个准格斗盲……





高桥名人

现任职Hudson，以每秒钟用手指连按16下按键而名噪一时的游戏明星。

“冒险岛”大叔与“东方”神主的友谊

在昨天的活动中与东方Project的ZUN先生（太田顺也，射击同人游戏“东方”系列的创始人，被FANS誉为“神主”）一起把酒谈欢，聊起了一些关于制作STG的事情，看得出他对此也是颇为热衷的。在下虽然也是其中一名希望STG能够重拾光辉的玩家，但对于投资者而言、在看重股价的社会上，制作高风险的射击类游戏确实有点难，很遗憾现实就是如此。



■图左为高桥名人，图右为ZUN。

6月8日

酷洛洛：游戏制作人如何将游戏理念与收益平衡，似乎是永不休止的话题。

“高桥名人的挑战书”的新问题：2010年6月11日开始的FIFA世界杯。包括主办国在内，各地区进入小组赛的队伍共有多少队？

6月9日

酷洛洛：32队？肯定是了，应该，可能，或者，也许……。

巧舟

Capcom所属游戏制作人，《逆转裁判》之父，现担任《幽灵诡计》制作监督

想不到《幽灵诡计》还没发售，就已经有玩家来问会不会有出续作了。其实在制作《逆转裁判》的时候也有想过类似的事情，但当时只为做好一款游戏，已经把所有的心思给投进去了，所以现在还不能确定。

6月4日



有玩家在玩过《幽灵诡计》试玩版后意外地发现有动作感，担心如果整个游戏都这样，会因为自己比较迟钝而卡关。虽然本作确实有不少讲究时机的解谜，但由于可以不断重复挑战，所以大可以放心。

6月4日

酷洛洛：本作的游戏官网上已提供了网页试玩版，在6月19日游戏发售之前大家不妨试试。以下是游戏官网地址：http://www.capcom.co.jp/ghosttrick/

大家好，因为今天喉咙突然犯疼，整个下午比平时还要沉默寡言（似乎是因为整天在吃糖的关系）。

6月7日



和田洋一

Square-Enix社长

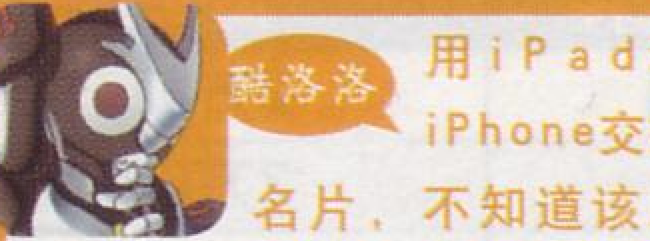
6月5日去了一趟久违的健身室，到了今天早上起来开始肌肉酸疼了，既然昨天还没感觉到疼痛，第二天就不要发作嘛，干脆一直都不要发作好了。(~3~)

6月7日

当iPad遇上了iPhone……

今天与Taito的同事交换了名片。

6月9日



酷洛洛：用iPad和iPhone交换名片，不知道该从哪边吐槽好了。

掌机销量榜TOP 10

PORTABLE GAME SALES RANKING

栏目主持：胧月

本次销量榜中的软件部分，无论日本还是美国市场都由NDS方以绝对优势领先。日本软件的排名前三均是NDS游戏，而且还是于5月27日同一天发售的三款，都创下5万级的优秀销量。PSP的《炽焰同盟》虽然获得战棋游戏玩家的好评，首周销量却未能突破到5位数。至于美国方面则是清一色地由NDS游戏包揽了前十，PSP软件的匮乏实在令人担心。

软件销量（日本）　2010年5月24日～5月30日



超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王

スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神 ザ・ロード・オブ・エレメンタル

本周销量 8万6105套　累计销量 8万6105套

■NBGI
■S・RPG
■2010年5月27日
■6090日元



在Winky Soft与Banpresto恢复合作的今天，《魔装机神》也终于再次进入了各位《机战》玩家的视野。虽然是复刻，不过画面的进化与系统的完善，都使这款昔日的经典更为完美。希望本作是个好的开始，日后可以在掌机上看到更多的Winky Soft《机战》作品出现。

2 徽章机器人DS 独角仙版·锹形虫版

メダロットDS カブトバージョン・クワガタバージョン

■Rocket Company ■RPG ■2010年5月27日 ■各5040日元

new　本周销量 6万2056套　累计销量 6万2056套　NDS

3 创造球会DS 世界挑战2010

サカつくDS ワールドチャレンジ2010

■SEGA ■SLG ■2010年5月27日 ■5500日元

new　本周销量 4万9561套　累计销量 4万9561套　NDS

4 勇者斗恶龙 怪兽统领者2

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2

■Square Enix ■RPG ■2010年4月28日 ■5490日元

↓　本周销量 4万2380套　累计销量 109万9283套　NDS

5 潜龙谍影 和平行者

メタルギア ソリッド ピースウォーカー

■Konami ■ACT ■2010年4月29日 ■5229日元

↓　本周销量 2万2715套　累计销量 69万1072套　PSP

6 朋友聚会

トモダチコレクション

■Nintendo ■ETC ■2009年6月18日 ■3800日元

new　本周销量 1万3032套　累计销量 327万3721套　NDS

7 世界足球 胜利十一人2010 苍色武士的挑战

ワールドサッカー ウイニングイレブン 2010 蒼き侍の挑战

■Konami ■SPG ■2010年5月20日 ■4980日元

↓　本周销量 1万2406套　累计销量 3万2109套　PSP

8 炽焰同盟

ブレイズ・ユニオン

本周销量 9389套　累计销量 9389套

■Atlus
■S・RPG
■2010年5月27日
■6279日元

new　PSP

前作《尤歌朵拉同盟》从GBA时代起就聚集了不少人气，本作更换了画师、微调了系统、强化了剧情，为的就是吸引更多的新玩家。然而Sting游戏"难上手"的特性还是令游戏的销量不尽如人意，但销量并不等于游戏素质，喜欢S.RPG的玩家可别错过了如此佳作。

9 口袋妖怪 心金·灵银

ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー

■Nintendo ■RPG ■2009年9月12日 ■4800日元

↓　本周销量 8164套　累计销量 373万9395套　NDS

10 钢之炼金术师 通往约定之日

钢の炼金术师 FULLMETAL ALCHEMIST 约束の日へ

■NBGI ■RPG ■2010年5月20日 ■5229日元

new　本周销量 7631套　累计销量 2万8250套　PSP

硬件销量（日本）　（括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和）　2010年5月24日～5月30日

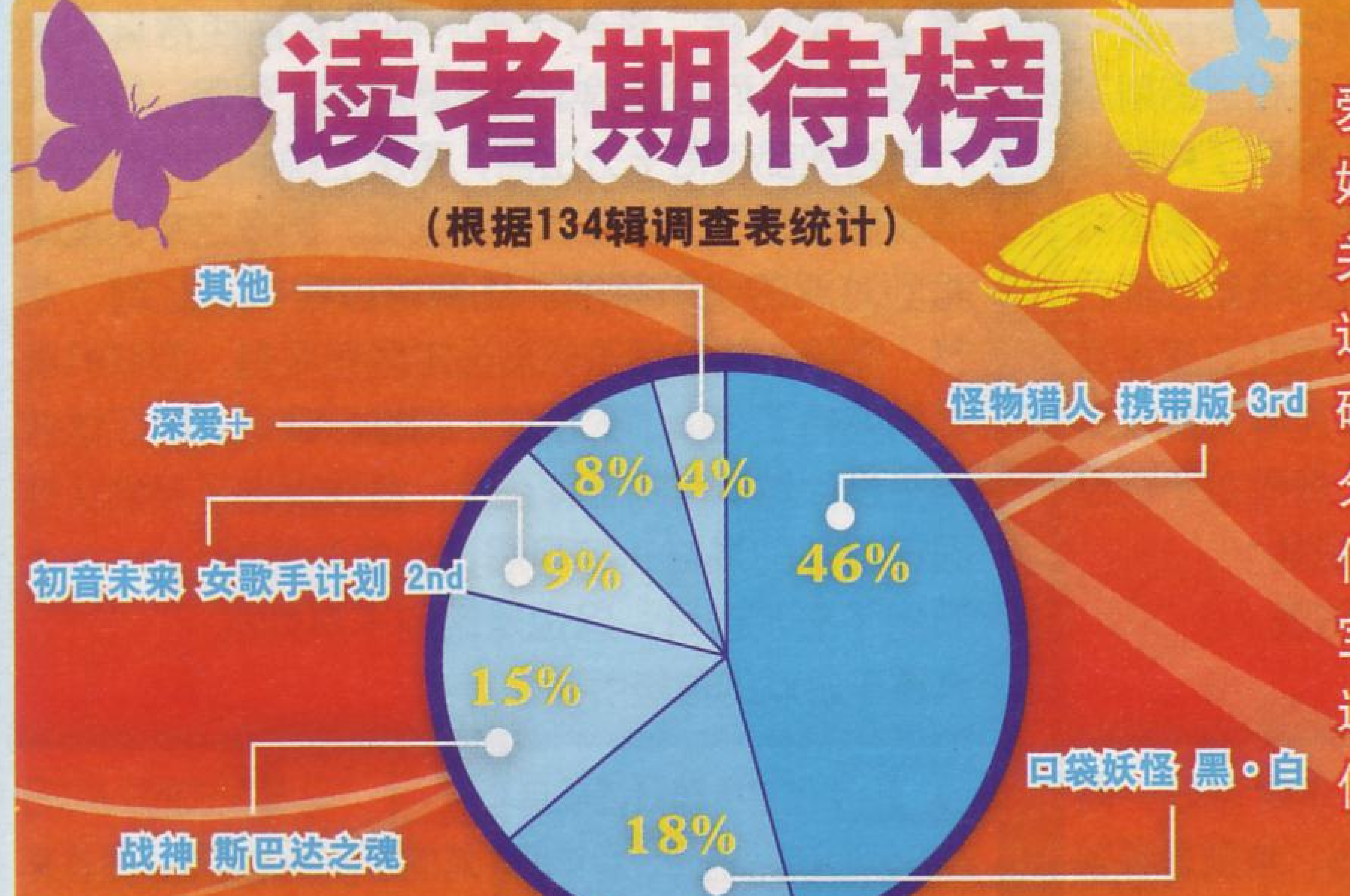
机种	周间销量	2010年销量	累计销量
NDSi	2万5261台	92万218台	594万6814台
PSP	2万6062台	96万547台	1442万4942台
NDSL	2540台	8万4720台	1799万3787台（2444万2993台）
PSP go	1364台	3万1721台	11万200台

软件销量（美国）　2010年5月30日～6月5日

排名	平台	游戏名	英文名	厂商	类型	发售日	本周销量	累计销量
1	NDS	口袋妖怪 心金·灵银	Pokemon Heart Gold / Soul Silver Version	Nintendo	RPG	2010年3月14日	3万9621套	232万313套
2	NDS	马里奥赛车DS	Mario Kart DS	Nintendo	RAC	2005年11月15日	1万3690套	714万858套
3	NDS	新超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros	Nintendo	ACT	2006年5月15日	1万1260套	840万4379套
4	NDS	塞尔达传说 灵魂轨道	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo	A·RPG	2009年12月7日	1万868套	92万5339套
5	NDS	立体绘图方块	Picross 3D	HAL Labs	PUZ	2010年5月3日	1万592套	3万5045套
6	NDS	海格力斯的荣光 魂之证明	Glory of Heracles	Nintendo	RPG	2010年1月18日	9586套	6万3429套
7	NDS	马里奥和路易RPG3	Mario & Luigi: Bowser's Inside Story	Nintendo	A·RPG	2009年9月14日	9456套	157万9653套
8	NDS	俄罗斯方块派对 豪华版	Tetris Party Deluxe	Majesco	PUZ	2010年5月25日	6993套	6993套
9	NDS	美国厨房测试 让我们去烹饪	America's Test Kitchen: Let's Get Cooking	Nintendo	SLG	2010年3月28日	6487套	5万1802套
10	NDS	企鹅俱乐部：精英企鹅部队 赫伯特的复仇	Club Penguin: Elite Penguin Force: Herbert's Revenge	Disney	AVG	2010年5月25日	6396套	2万0346套

读者期待榜

（根据134辑调查表统计）



随着发售日的临近，《深爱+》和《初音2》这两款“软妹”游戏得到越来越多玩家的关注，新上榜的《战神 斯巴达之魂》则再次验证了奎爷的硬汉魅力，可谓阴阳两股势力分庭抗礼。至于排名一、二两位的依然是PSP和NDS的镇家之宝，看来除非游戏发售，否则这两位大佬大概都不会挪其尊位了。

玩家心声

《战神 斯巴达之魂》和《口袋》分别是索尼和任天堂的神作，可惜任氏游戏只能用模拟器，等待3DS。（安徽合肥 陈尧）

《初音未来 女歌手计划 2nd》，希望它能做得比1代更好吧。1代按键手感有点确实不是很好。（广西河池 宋林益）

我最期待的掌机游戏是《和凯蒂猫在一起！打方块123》。这次的Kitty猫跟以前的不一样，不过都很可爱，真想快点见到它。（广东阳春 谢小英）

最期待的游戏是《MHP3》！看别人在用Wii玩，自己没有很不爽！虽然删掉了水下模式，但却加入了全新的场景与怪物，还有新的武器招式，值得期待……（广东汕头 翁亮炎）

《英雄传说 零之轨迹》。因为玩了《空之轨迹》三部曲，很期待续作。（浙江湖州 杨振康）



栏目主持 胧月

本次“黄金眼”有两款游戏分别进入“热血推荐”的荣誉殿堂，也就是在本辑书上以攻略形式登场的《炽焰同盟》和《超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王》了。这两款均是需要仔细体会的大容量游戏，要完美都不简单。至于模仿《MH》的《妖精的尾巴 携带公会》则颇令人失望，厂商你即便想跟风，也得拿出些诚意才对。

炽焰同盟



总分 24

系统	★★★★☆
剧本	★★★★☆
音效	★★★★☆

游戏秉承了《尤歌朵拉同盟》的优良系统，前传式的剧本对前作剧情和人物关系进行了补完。众多名声优的演绎让角色魅力十足，而分支路线和大量收集要素令得游戏时间成倍增长。

阿雪 游戏在传承前作核心的同时对系统做了少许调整，让其更加人性化，新玩家一旦上手很快就能融入其中。与前作紧密相连的剧本十分精彩，在理清人物关系的同时也解答了种种疑惑。众多知名声优演绎下的角色个性十足，谈话间时常出现的笑料令人忍俊不禁。游戏的3条路线最后都算不上Happy Ending，不完美的结局让玩家在通关后的心情可谓悲喜交织。道具、卡片等大量收集要素也使得游戏的重复可玩性很强。然而对于玩过前作的玩家而言，基本没有改进的系统就显得诚意不足了。另外在对“战争”的表现方面，剧本的张力也不是很足够。 **8**

胧月 由Sting制作的本作在系统上保留了一贯的嚼头，角色拥有很强的存在感，细节对话和主线剧情质量上乘。每关虽都只是弹丸之地，运筹帷幄的感觉却不减分毫。 **8**

白菜 人设非常讨好，同伴数量众多，特别是看到前作《尤歌朵拉同盟》中的敌方人气角色加入我方时心情特别激动。战斗中比起前作增加了许多语音，代入感倍增。 **8**

■ブレイズ・ユニオン■UMD■Atlus■S・RPG
■2010年05月27日■1人■无对应周边

摩登全民赛车



总分 23

画面	★★★★☆
手感	★★★★☆
自定义系统	★★★★☆

玩法和手感都近似于《马里奥赛车》的卡丁赛车游戏，并且完全继承了《小小大星球》的游戏精髓——游玩、创造、分享，拥有庞大丰富的自定义素材是游戏的最吸引人之处。

伊娃 首先必须要说的是，游戏的画面非常棒，结合优秀的视角转换使得玩起来顺畅无比，而且游戏中的轮胎摩擦、引擎、导弹飞行等音效都做得十分出色，再加上角色时不时的恶搞表情和动作，使得玩家在紧张、刺激之余也能体验到游戏的快乐氛围。比赛的过程中，起跑、氮气、漂移、能量槽等标准设定应有尽有，而联机模式则弥补了《小小大星球》的惟一缺憾。除了这些自主设计是本作的王牌系统，游戏提供了多到让你眼花缭乱的素材，不可思议的是竟然细节到了左、右耳，这也是区别于其他乱斗赛车游戏的精髓所在。 **8**

酷洛洛 刚进入游戏就被赛道的画面所吸引住了，操作手感、道具效果以及特效都十分良好。更吸引人的是随心所欲的自定义模式，在自己设计的赛道上与好友飞驰，未尝不是一件赏心乐事。 **8**

马修 “马车”式的RAC已然成为了一大类型，而本作比起其他同类游戏千篇一律的角色牌和陷害，承袭自《小小大星球》的、细节到令人咋舌的自定义素材，着实为游戏增色不少。 **7**

■ModNation Racers■UMD■SCEA■RAC
■2010年5月25日■1～6人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

妖精的尾巴 携带公会



这是一款向《怪物猎人》致敬的动漫改编游戏，玩家要操作原作里出现的各个角色为完成各种任务奔波于各个地方，游戏可最多支持4人联机。

总分 19

打击感	★★☆☆☆
耐玩度	★★★★☆
还原度	★★★★☆

■FAIRY TAIL PORTABLE GUILD■UMD■Konami■ACT
■2010年6月3日■1～4人■无对应周边

阿鲁 在游戏还没发售以前，看着相关资料觉得还不错，不过等实际玩到游戏后发现之前看到的全部都是假象……游戏的战斗场景少得可怜，打击感和攻击判定让人极度不适应，部分BOSS受到攻击不会硬直这点也让人非常纠结，逼得玩家必须选一些魔法攻击范围比较远的角色来进行战斗。游戏以任务制推进流程，游戏的流程几乎还原了原作的剧情，这点对于看过原作的朋友来说算是一大福利，游戏的画面素质颇高，魔法效果做得也不错，不过劣质的手感算是毁掉了这款游戏，只推荐给喜欢原作的玩家。 **6**

LIKY 明眼人一看就知道是一款向《怪物猎人》致敬的作品，不过游戏的打击感实在欠佳，玩起来有些别扭，但丰富多彩的魔法是游戏一大亮点。 **7**

胧月 本作值得称赞的是对原作剧情和魔法的还原度较高，但打击感的缺失实在让人无法提起精神，也许只有联机才能让它给非原作死忠的一般玩家带去乐趣了。 **6**

超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王

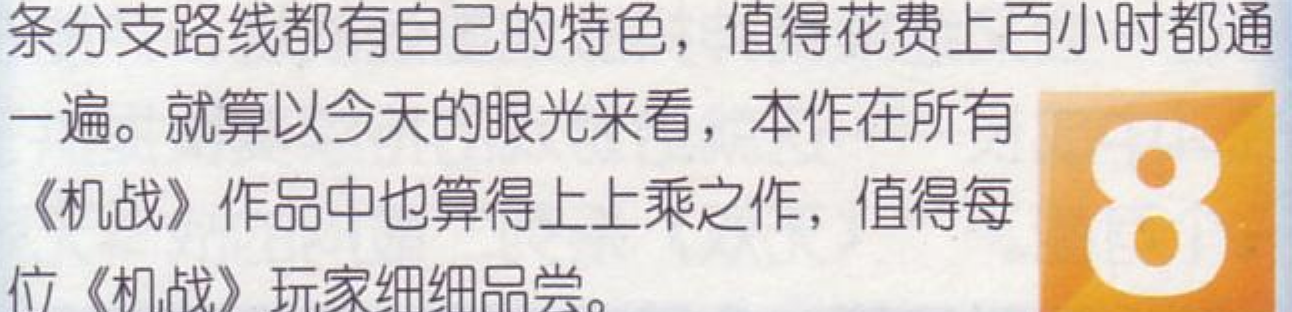


总分 24

经典度	★★★★★
系统	★★★★☆
音乐	★★★★★

本作是1996年在SFC平台上推出的《超级机器人大战OG外传 魔装机神 元素之王》的复刻作品，NDS版强化了游戏的画面，并根据现在《机战》玩家的习惯对系统作出了调整。

乌冬 画面的强化着实令人为之雀跃，Winky Soft式的战斗动画结合3D渲染技术，简单又不失华丽，这点值得NDS上的其他《机战》作品学习。系统方面也加入了一些近年《机战》作品受到好评的系统，像是关闭战斗画面和精神多选等方便的机能，玩起来更为顺手。作为原作的一大特色，本作的关卡分支为《机战》作品中最多，虽然单一条路线的关卡数量不算太多，不过算上分支的话数量可达上百关，并且每条分支路线都有自己的特色，值得花费上百小时都通一遍。就算以今天的眼光来看，本作在所有《机战》作品中也算得上上乘之作，值得每位《机战》玩家细细品尝。



8

阿鲁 昔日经典的回归绝对是机战饭不能错过的，不过游戏实在"厚道"和"原汁原味"得过头了，几乎找不到新要素的本作让我等玩过原作的老玩家情何以堪！ **8**

胧月 战斗时犹如播放动画，这种讨巧的做法让它的画面看起来很舒服。不过要打穿全关卡需要耗费的时间实在太过庞大；抱着尝试一款《机战》心态来玩的大概很难坚持到底。 **8**

■スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神 ザ・ロード・オブ・エレメンタル■卡片（512Mb）■NBGI■S・RPG
■2010年5月27日■1人■无对应周边

国夫君的超热血足球联赛 加强版 超级世界杯



总分 23

操作	★★★★☆
画面	★★★☆☆
搞笑度	★★★★★

FC《国夫君的热血足球联赛》移植作，在继承原作内容和系统的基础上，由原来的8位点阵变为全3D画面，对部分登场队伍作出了变动，并追加隐藏角色以及队伍。

酷洛洛 游戏对复刻与重制之间的尺度把握得非常好，在去除FC版的各种无赖入球法的同时，NDS版本身也不乏同类的搞怪战术，在原作中的一些队伍角色漏洞也被很好地保留下来，例如泰国队那位只会把球带出禁区的守门员，这些看似是BUG的细节对新玩家而言只是队伍特色，而在老玩家眼里这些却是引起共鸣的彩蛋。同时本作不足的地方也十分明显，比如那让老玩家倍感不适应的3D画面，尽管下屏幕有小地图作辅助，但上屏幕的球场视野也有够狭小的，特别是当球朝玩家飞来的时候，你根本无法得知自己当时是站着还是躺着。 **8**

白菜 FC版《热血足球》的重制版。保留了操作角色只有一人，同伴都有着强力必杀射门的系列风格。依靠强力的带球晃过对方队员再顺势射门弹开守门员得分的"无双感"值得老玩家回味。 **7**

胧月 依然欢乐无限，对于我这类叶公好龙的足球伪非而言实为一款另类佳作。规则、技术、风度什么的统统无视，玩的便是这份糟糕。 **8**

■くにおくんの超热血！ サッカーリーグぷらす■卡片（128Mb）■Arc System Work■SPG
■2010年5月27日■1～4人■无对应周边





黄金眼评分 26

热血推荐

文 马修

游戏时间：260小时以上

真·三国无双 联合突袭2

真·三国无双 Multi Raid 2

PSP ◆Koei◆ACT◆2010年03月11日◆日版
◆1～3人◆6279日元◆无对应周边

《联合突袭》是“《真·三国无双》系列”的一个分支，大致可以描述为“魔幻版”的《真·三国无双》，传说中的巨大魔兽登场，原作中一直有点边缘化的“术”类技能被强化，角色则不论神人都可以漫天飞……由于第一作宣传时着重强调和魔兽的大战，因此又有个“狩猎无双”的绰号。那么如今的第二作又表现如何？下面我们一一道来。

无双式狩猎

前作被戏称为“狩猎无双”，不光是像《怪物猎人》那样去打大怪物，难度也很高，杂兵看着不多但皮厚力大，还有很多远处放妖术的妖兵，一旦被妖兵的冰术冻住，杂兵们围上来就能把人打个半残。本作明显在难度方面下降了，杂兵类的敌人基本上就是供玩家往出打包子和酒来补充体力和觉醒槽的。

对敌将的战斗时难度下降的感觉尤其明显，除非高难度，否则能被围殴死的可能性非常小。反倒是初期中期的那些消灭全部战车的任务很让人郁闷，如果没有合适的武器来速战速决，经常会有时间不够而失败的情况发生。

最精彩的战斗无疑是对巨大魔兽的“狩猎战”，和前作不同，本作的魔兽的攻击手段异常丰富，近的远的突击的一应俱全，尤其是那种自上而下的压击，跑得慢了不被秒杀也会重伤，如果还像平常战斗那样上去硬拼那会死得很惨。



“共斗武将”系统也让游戏爽快了不少，相当于副将的共斗武将们除了并肩战斗，更能给主角回复，而且战死后过一会又继续精神抖擞地重返战场，并能在战斗中成长——这就给游戏的持续爽快提供了一个可能。“《无双》系列”最闷的战斗无疑是开始玩时的第一个武将，没装备没武器没战马没等级，而从这个“四无新人”开始，装备战马这种共享道具就开始积攒下来，而且越攒越多越攒越好，后面自然是越打越爽快。本作中当然没有战马的设定，但是有各种各样方便赶路、加速觉醒的“武幻”，更重要的是，后面的武将连等级都在当共斗武将时练好了，当第一个武将到达100级时，下一个武将可以直接从八九十级开始上战场。

还有一个给人爽快感的就是觉醒，本作

在前作武将觉醒的基础上又增加了武器觉醒。武将觉醒的一大变革就是觉醒后一劳永逸，不像前作，觉醒槽一空便自动现原形，本作里只要不战死沙场或受到特定的属性攻击，就一直持续觉醒状态到战斗结束，大大增加了爽快度；至于武器觉醒，除了让攻击输出更高，还有防弹返的效果——这里也不得不说下，本作的弹返实在是太离谱了，连远距离攻击都能被弹返到，好在本作的杂兵不像前作那么暴力。

可以说，本作的“无双”味十足。如入无人之境的“割草”固然没意思，但冲进人堆就被乱刀砍死乱枪戳死那也会丧失娱乐的乐趣。这方面，《联合突袭2》协调得还是很好的，如果觉得等级高了普通任务没劲，上级任务、修罗难度在等着各位去挑战，高难度下敌人不仅是攻击防御更高，战术也更狡猾，尤其是敌将和魔兽配合的战斗，那种威压是相当强烈的。

楚汉三国大混战

比起前作的魔幻三国大战，本作的故事设定最重要的特点就是“穿越”，故事的开始就是秦始皇复活，（吐槽一下，秦始皇在游戏影视作品里没少复活，大有赶超西半球那位复活狂人德拉古拉之势。）然后召唤来魔兽，复活了一大批战国末期到西汉初的名人，这样的设定除了让魔兽合理地出现，更让很多原本非三国时代的武将登场，跨越时代的名将登场，把整个大战演绎得轰轰烈烈。妖仙篇的故事对于很多人则略显生疏，原型是周穆王在昆仑与王母的相会，而本作中则是周穆王为了保护王母不惜帮着王母恶的一面——黄泉对抗着联军，最终穆王消灭了黄泉，却以自己的死换取王母的生……相比于霸王篇的波澜壮阔，妖仙篇就显得“婉约”多了。而结局，曹操刘备孙坚达成了以人为本的共识，三国合作，也是一个完美得不能再完美得大结局。

当然，游戏的章节远不止这些，还有秦始皇自己的正篇、难度升级的上级篇，以及无双传、好友任务等等，日本的大蛇魔王远吕智也带着部下乱入……关卡实在是太多，加上各种武幻和武器的打造，使得游戏时间极长。

新角色的加入无疑是游戏的一大亮点，项羽、虞姬、周穆王和西王母这四个自不用说，孙大圣、三藏法师、女娲和伏羲也都加入进来了实在是让人惊喜，除此之外还加入了蔡文姬、大乔、姜维和孟获（后三个其实是回归），而且新角色都有各自的技能招式，就算把这些角色都好好体验体验，也需要很长的时间了。全新的角色，是厂商诚意的一大体现。



两大缺憾

该夸的都夸了，最后该说些不足了。首先就是角色的等级上限为100，笔者所用的蔡文姬从游戏开始使用，中间为了获得蔡文姬的友好任务而让其以共斗武将身分战斗了50场任务，直到霸王篇上级任务完成差不多了才100级，而100级后还可以在战斗中继续提升能力和武器熟练度。可以说，一个角色你可以从开始一直用到打完全部任务，这期间你会感受到角色的成长……但是，这是《无双》，作为玩角色的《无双》FANS，怎么可能只用一个？以前玩《无双》可是全人物满级的，但这一作全人物满级那简直是奢望，笔者现在260多小时也才满级了不到10个，而所有任务又都已挑战完毕，只能重新挑战。打一遍新鲜，打两遍熟练，可打了三四遍不觉得枯燥就怪了。好在通关后有大把的加经验值的武器能力，又可以自创关卡，一定程度上缓解了这种纯练级的枯燥。再出续作，只希望在流程和等级上再协调好一点，都不用摸索，《无双大蛇 魔王再临》的武将等级与流程就协调得相当好。

还有要说的就是刷素材了，这个实在是让人……咱甭管别的游戏怎么刷，“《无双》系列”在重要道具上可是有优良传统的，那就是满足一定条件必定获得，哪怕再难再苛刻，可一旦完成了，那是非常有成就感的。而刷呢？当你在一个关卡刷了一整天，明明20%的几率掉落，可刷了几百场却一直在那80%里面徘徊，真的很折腾人。即使刷出来了，不过是终于撞上的一回，除了解脱，又有何成就感可言？





▼说到英国一般都联想到“绅士”，但是这只球队的必杀射门可一点都不温和。

▲以菲迪奥为中心，攻守兼备的球队，拥有世界屈指可数的实力。

▲▶足球王国巴西的队伍拥有超高的身体素质和技术。

▲以迪兰和马克为球队领袖的新兴球队，似乎藏着什么秘密武器。

NINTENDO DS

雷电十一人3 向世界挑战 火花·爆破			
イナズマイレブン3 世界への挑战 スパーク・ボンバー			
Level—5	RPG	预定2010年7月1日	日版
1～4人	4Gb	4980日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接
相关报道	Vol.130 P28/Vol.133 P32/Vol.135 P46		

近年来春风得意的Level—5可谓做啥啥火，一年一作的《雷电十一人》凭借优秀的素质与宣传，赫然跻身于一流日式RPG之列。乘着南非世界杯的东风，这款《雷电十一人3》是否能再像2代一样，轻松突破百万销量？半个月后，我们就能看到其势头了。

イナズマイレブン3 世界への挑戦!! スパーク/ボンバー

文 胧月　美编 Juxi

即将开幕的韩国之战，究竟哪方能够获胜？

亚洲预选的决赛对手是强大的韩国队“火龙”。久远监督虽然对“雷电日本”展开了针对性的特训，但其间似乎遇到了不少问题。究竟日本队能否获得进入世界决赛圈的通行证呢？



▲为了医学而决定留学的豪炎寺。韩国战会是他足球生涯的最后一场比赛吗？

▶久远安排立向居担任守门员的重任，这是出于怎样的考虑呢？

韩国队中有三名球员其实已经跟圆堂守是老相识了——他们就是一度让雷门中学陷入苦战的南云（邦）、凉也（卡泽尔）和亚风炉（阿弗罗迪）。他们不仅保持着一如既往的高超球技，甚至还能使出三人协力必杀技“混沌毁灭”。这是集结了阿弗罗迪的“神之毁灭”，邦与凉也的协力技“暴风火”的究极射门。



打败韩国队！雷电日本的新必杀技

在与韩国队的对决中，雷电日本的实力也在磨练中得以成长。曾畏怯足球的飞鹰、鬼道与不动等人都在韩国战中陆续习得新的必杀技和合体技。

◀在正式比赛前，圆堂守为新必杀技而苦恼着，必须拥有制胜的新武器才能打败韩国队。

▲▶名为“猛虎暴风”的双人必杀技，这是两名天才前锋的协力一击。

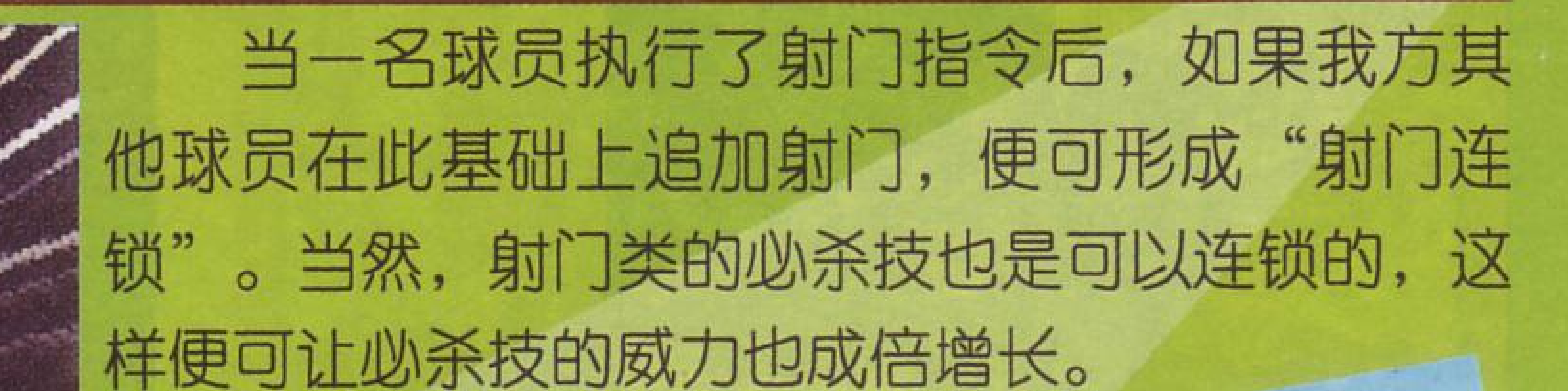
豪炎寺与虎丸的合体技完成！

▼将足球从上向下扣出的必杀技。圆堂守正是运用该技巧才阻止了韩国队的得分。

◀飞鹰的抢断技，利用锐利的一踢形成真空，将足球吸向自己。

▶两人在运球的同时卷起旋风，形成让其他球员绝对无法靠近的空间。

用连锁增强射门的威力！


当一名球员执行了射门指令后，如果我方其他球员在此基础上追加射门，便可形成“射门连锁”。当然，射门类的必杀技也是可以连锁的，这样便可让必杀技的威力也成倍增长。



▲在该射门范围里如果有球员的必杀技包含字母“C”，就能执行射门连锁的指令了。

射门连锁发动

▲在比赛中射门后，就会出现射门范围。

考虑组合的可能性，更加有战略性地展开进攻



必杀战术中的两个阵型明确化！

“必杀战术”是类似必杀技的阵型技巧，能让全队的攻防趋向都发生变化，玩家要根据比赛的状况合理运用。上一辑我们已经猜测了三个必杀战术的大致作用，下面就来验证一下其中两个的结果吧。

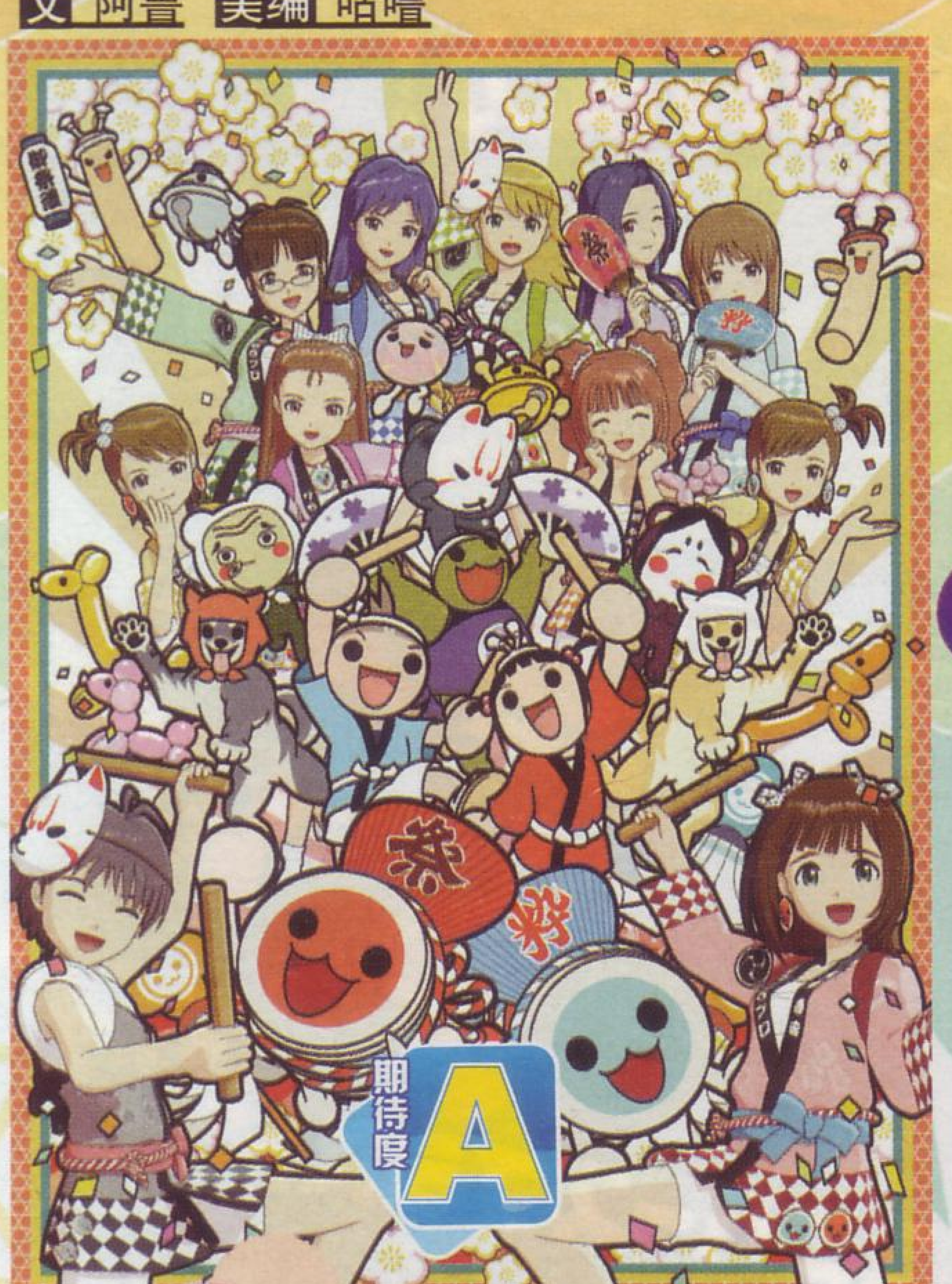
盒式封锁防守



◀发动后我方队员会将运球的敌方队员包围，并从其脚下夺回持球权。

天空之路

▶发动后能在场地上立体地移动并传球。绕开敌方的封锁，向其大门劲射吧！



太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战

太鼓の达人DS ドロロン！ヨーカイ大决战！！

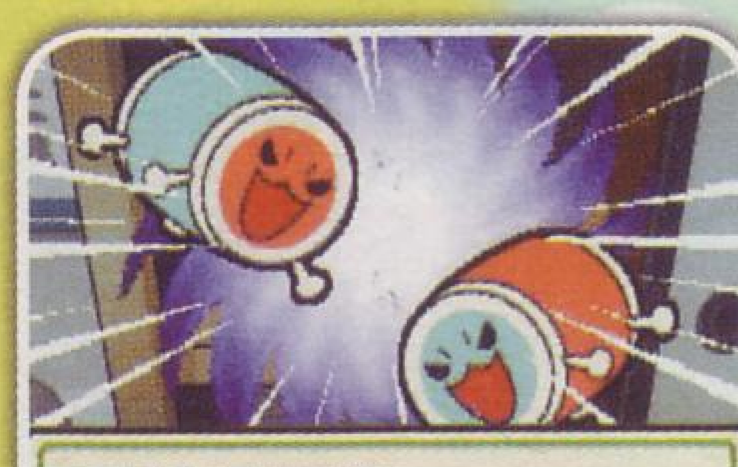
NBGI	MUG	预定2010年7月1日	日版
1～4人	容量未定	5040日元	无对应周边

相关报道 Vol.133 P31

将于7月发售的《太鼓之达人DS》新作又公布了不少新情报，下面就随我一起一睹为快吧。

故事简介

在一个月光明媚的夜晚，太鼓兄弟听到了一阵哭泣声，于是在门前找到了一个名叫嘭子（ポンコ）的女孩，据她所说自己的父亲被妖怪给抓走了。在太鼓兄弟承诺保护嘭子并帮助她找回父亲之后，兄弟俩就被卷入了不可思议的世界，于是太鼓兄弟的新旅途便开始了。



全面升级的故事模式

被吸入异世界的太鼓兄弟来到了“伊贺之里”，这里便是旅途的起点，玩家可以操作太鼓自由移动，到每个小镇里寻找嘭子父亲的下落。在移动的途中还会遇到拦路的妖怪，玩家需要演奏歌曲将它们打败后才能继续前进。



▲这是在移动时遇到的杂兵妖怪，要干掉它后才能继续前进。

太鼓RPG？

在这次的故事模式中加入了RPG要素，玩家需要控制太鼓在各地打听消息、完成任务甚至是打怪练级。在地图上移动时会以踩地雷的方式遇到怪物，到达指定地点后还会发生难度颇高的BOSS战，在音乐游戏中加入RPG要素比较有新意。



▲在首领那里接到了消灭妖怪的任务。



▲在野外移动时会遇到杂兵妖怪的阻拦。

战斗规则

到达指定地点后会发生BOSS战，玩家需要不断正确击打鼓点才能对敌人造成伤害，失误则自己会受到伤害，当某一方的HP减为0时战斗结束。当然敌人也不会就这样傻站着，敌人也是会对玩家发动攻击的，主要分为妨碍攻击和炸弹攻击这两种类型。







妨碍攻击

敌人会向我方击打鼓点的位置移动，敌人移动时，沿途的鼓点就会跑到敌人的头上去，对判断击打时机有不小的阻碍，不过熟悉歌曲之后这种攻击方式就基本失去攻击力了。

炸弹攻击

在鼓点里插入炸弹，玩家在击鼓时要是不小心击打到了炸弹就会发生爆炸，炸弹爆炸会造成很大的伤害，因此在游戏时一定要避免这种情况发生。

人气角色加入

在这次的《太鼓之达人》最新作品中将收录人气网络偶像——初音未来以及榨干了无数宅男腰包的《偶像大师》里的歌曲，有了她们的加盟相信能让更多玩家开始关注“《太鼓之达人》系列”。

初音未来

◀▲站在正中央的初音未来手持大葱跟着旋律舞动，其他Vocaloid的成员也会加入哦！

偶像大师

本作也有《偶像大师》加盟，这次收录的是“relations”，这首歌也是首次收录在“《太鼓之达人》系列”里。

ラブプラス+

LOVEPLUS PLUS

再过不久，这款让无数宅男沉迷的游戏的加强版就要与大家见面了，随着官方的不断更新，本作的不少新要素都已经浮出了水面，接下来就来看看这次的相关情报吧。

文 阿鲁　美编 Juxi

小早川

アンタもだっつーの。
それよりさ、
ちょっと頼みごと。

夏天，是阳光明媚的季节，不过她那被晒成小麦色的肌肤却更加耀眼！

NINTENDO DS

期待度 A

深爱+

ラブプラス+

Konami	AVG	预定2010年6月24日	日版
1～3人	4Gb	4800日元	无对应周边
相关报道	Vol.132 P20/Vol.133 P26/Vol.135 P26		

看着女朋友的泳装痕，

说到夏天就不能不提到大海，说到大海就不能不提到泳装，说到泳装，那就不得不提到泳装痕！本作搭载了日晒系统，如果和穿着泳装的女朋友在夏天的海边约会，那么约会结束后她的身上就会出现诱人的泳装痕。



你真是个笨蛋……

Q版角色



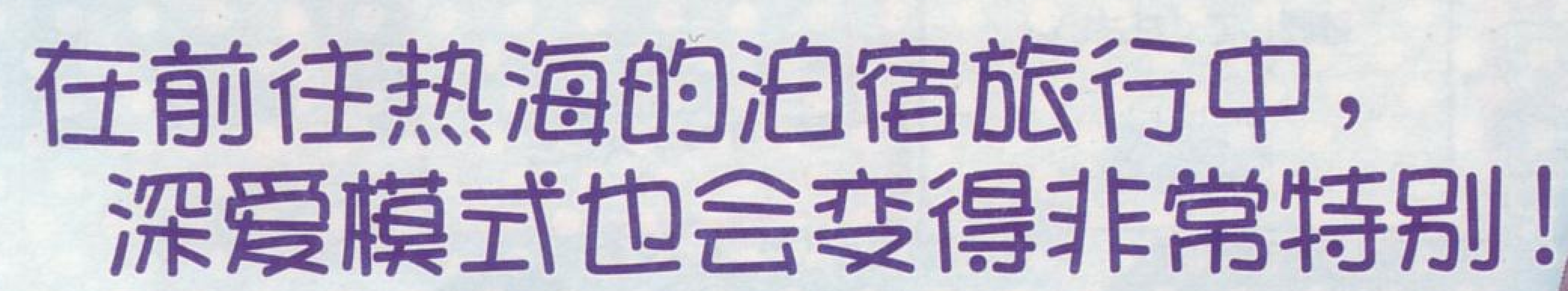
石川县 兼六园爱花



东京都 寿司手艺人凛子



爱知县 兽头瓦宁宁



在前往热海的泊宿旅行中，深爱模式也会变得非常特别！

通常情况，在深爱模式中，对方会根据特定的时间段出现在自己家或者学校里。不过在旅行途中，她则会出现在许多造访过的地点，而且在对话时也始终保持着愉悦的心情，玩家还可以问她关于旅行的各种感想！

旅行的流程

1	得到热海旅行的票
2	决定旅行的日程
3	旅行准备期间根据回复短信的内容决定旅行时的流程
4	夏天时发生购买泳衣的事件
5	旅行当天在规定时间里打开游戏，开始两天一夜的旅行
6	旅行事件中的选项也会引起其他事件的变化

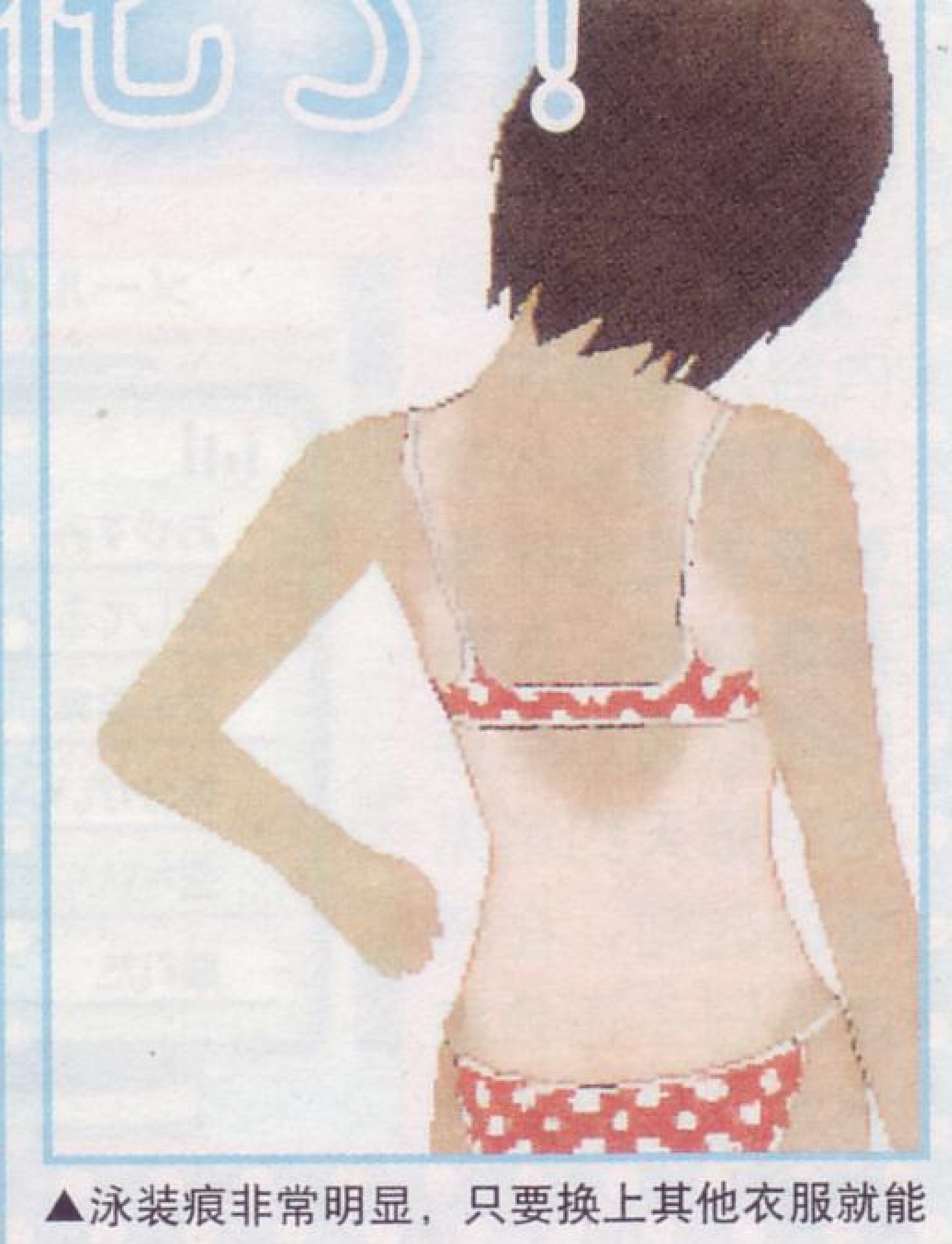
我的心也被融化了！



▲▶被太阳晒黑的模样只有在夏天才能见到，这可是非常珍贵的纪念物啊！



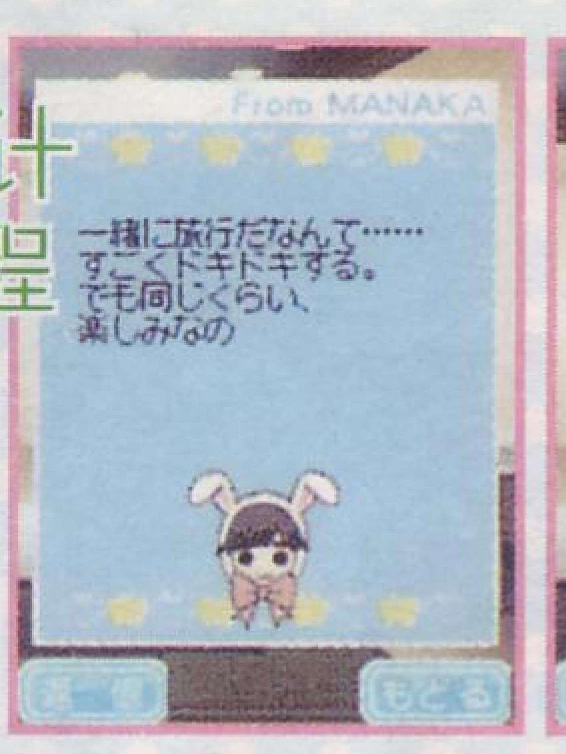
可替换夏季限定的衣服？



▲泳装痕非常明显，只要换上其他衣服就能看到了。

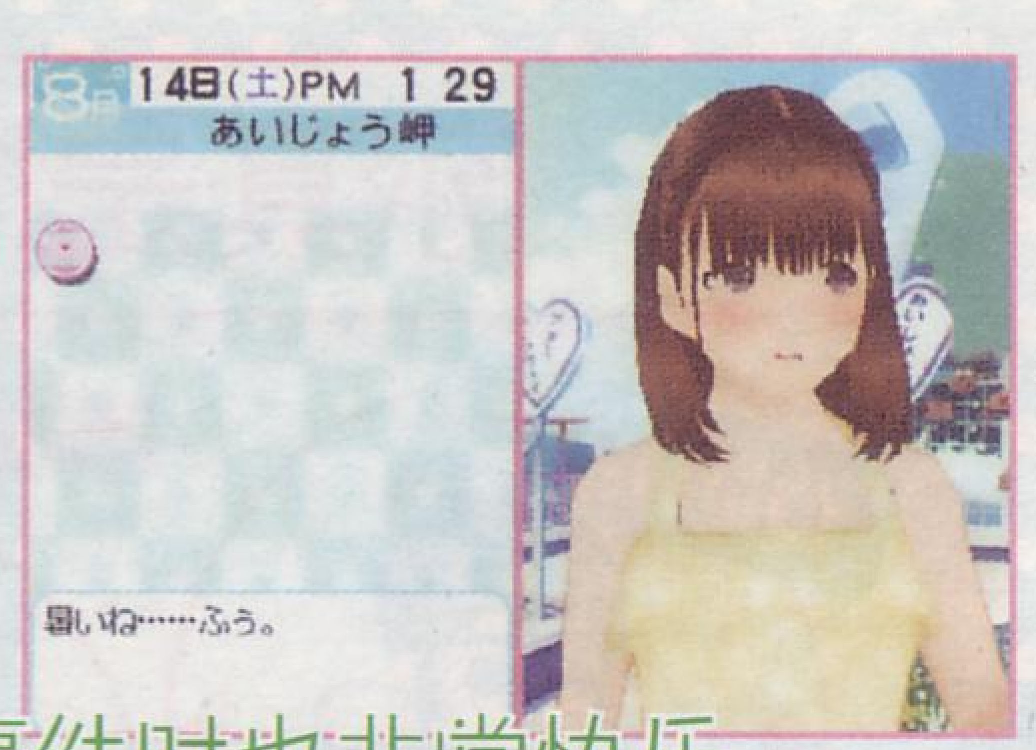
给她发短信计划旅行的进程

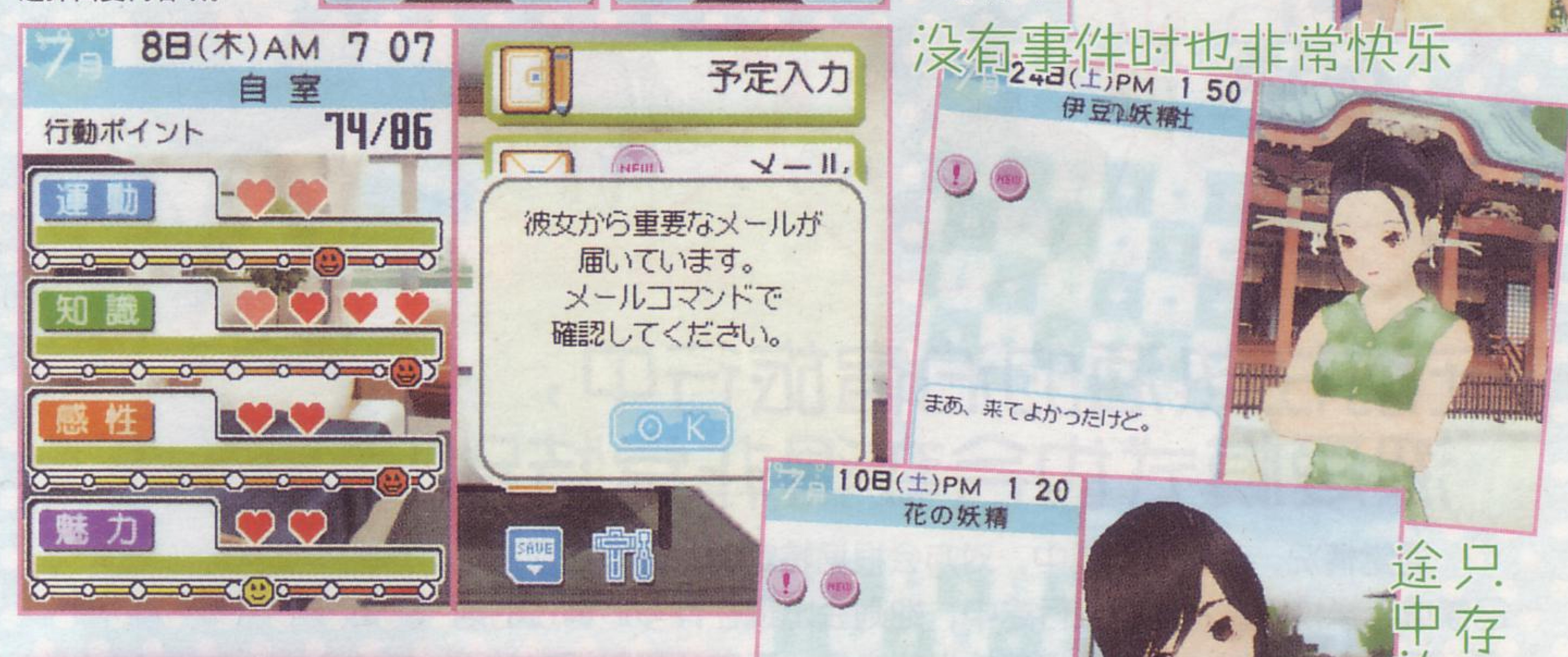
▼▶旅行的行程会根据回复短信的内容发生变化，可要深思熟虑后再选择回复内容哦。





▶▼这是只存在于旅行中的场景和对话，根据场所的不同，对话内容也会发生变化。





没有事件时也非常快乐

只存在于旅行途中的特别版

时不时送点小礼物也不错！

在前作中，只有在生日的时候才能收到礼物，不过本作只要满足了特定的条件就可以从女朋友那里得到礼物哦！虽然得到礼物是值得高兴的事，不过选择还礼时可得用心哦！



短信和电话也大幅升级！

短信的回复内容大幅增加，发型和服装的变更要求比前作来得更容易。玩家还可以通过电话变更每天约定见面的时间，在特定的日子还会收到对方打来的电话哦！



给她买泳衣吧！

如果是夏天的旅行，那么旅行之前就会触发陪女朋友购买泳装的事件，玩家可以让她试穿各种泳装，然后选择你最喜欢的泳装出游吧。除了夏天出游，在约会时购物也有可能发生这个事件。



这难道是时装秀？





GHOST TRICK™

ゴーストトリック

文 朧月 美编 Juxi

配合6月19日新色NDSi LL的发售，Capcom也将本作的发售日提前了5天。由"《逆转》之父"巧舟倾力打造的这款AVG以独特的"凭依"和"操作"系统逗弄着玩家的好奇心，可以预想的是，逃脱追杀的故事加上幽灵的诡计必将展现一出黑色幽默剧。



NINTENDO DS

幽灵诡计			
GHOST TRICK			
Capcom	AVG	预定2010年6月19日	日版
1人	容量未定	5040日元	对应周边未定
相关报道	Vol.120 P46		

主人公 希赛尔

在街道一角被子弹夺去生命的男子，运用死者的奇异力量探求自身的死亡真相。

女主人公 玲奈

新晋刑警，似乎目击到了希赛尔的死亡瞬间。在冒险途中屡次遭遇死亡的威胁，但均在希赛尔的暗中协助下成功逃脱。

多人演绎的群众剧尽显故事魅力

各个场所中的短剧都是组成主线的断片，而每名角色都代表着一个谜题。一眼看上去零零碎碎的人和事，只要一经前后串联，就会徐徐地显示出隐藏在幕后的真相。这也是导演巧舟在本作中刻意去追求的效果。



▶看到玲奈面临危机，希赛尔凭依到遮断器上。



▲抢在杀手开枪前操纵遮断器，遮断器上扬并准确地击落杀手手中的枪械。



▲希赛尔的尸体所在地，杀手济科正追击着玲奈。





▲关卡中也有需要组合多个机关解谜的情况。

耐人寻味的多个舞台

▶女性小说家的房间，豪华中透出可疑的气息。希赛尔前来此处是为了寻找什么呢？



▼据说会发生某起重大事件的管理室，留守的警察又是个草包。"粉红的笔记"应该是该场景的重要线索。



与事件有关的人们



▲似乎今天正好是父亲的生日，但父亲并不在房间里。母亲和女儿陷入某种争吵。

◀于截稿日当天在红色的房间内闷头写作的谜之小说家，发型很特别。

▲因发39度高烧而在家休息的学生。

▲希赛尔尸体被丢弃在的垃圾站的管理人，为人很喜欢鸽子。

夜晚的公园 可疑的男子二人



CHECK POINT 1 公园入口的公用电话

希赛尔拥有不可思议的死者之力，电话线路对于他来说就是一条移动通道。这个公用电话毋庸置疑地拥有重要的攻关价值，或许可以通过它找到新的目的地?



▲希赛尔说的“两个年轻人”应该是指汽车右侧的男子二人组，这两个可疑的男子究竟在商量着什么勾当?



▶上图中使用望远镜的男子在打电话，似乎正在询问对方的状况。他究竟是打给谁呢?

利用电话的移动方法

只要拨打目的地的电话号码，就可以通过电话线移动过去。由于死去的灵魂无法正常步行，因此这是希赛尔最重要的移动手段之一。



走投无路的警察

▲不断说着丧气话的警官，工作和私生活均面临绝境，一直想借助某次机会完成人生大逆转。

脸色可怕的法医

◀脸色就像从他手底下过去的尸体一样吓人，负责希赛尔尸体的检验工作。

绿衣刑警

▶负责垃圾场现场搜查的警察，妻子的体重一直让他感到巨大压力。

组和谜之汽车

CHECK POINT 3 鬼鬼祟祟的两人

图中的戴帽男子正用望远镜监视着什么，而他身后的绿衣男子似乎夸夸其谈地发表意见。这场景在寂静的公园内实在是可疑得很。这两个人身上发生的故事是否与希赛尔之死有关呢？

派发传单的男子

该男子的单肩挎包中放着厚厚的一摞传单，这些都是为了反对将公园挪为住宅用地的抗议传单。男子挎着包到处行走，逢人便递上传单，以便传达抗议的声音。

夜晚很漫长……我们很年轻！



男子的意志相当坚定

望远镜男子

站在高台上用望远镜全神贯注地观察远方，这仅仅是他个人的兴趣，还是出于某种特殊理由？他的目的目前还无法知晓，不过从对话上看，他似乎相当厌烦派发传单的男子。

不好，快到时间了。



表现出明显的厌烦情绪

CHECK POINT 2 车中的奇怪机械

希赛尔拥有凭依到物体上、并进一步对其操纵的神奇力量。汽车中的好几个机械似乎都是可凭依对象，利用它们是否能够改变未来的命运呢？

操作这个可转动的座椅把手究竟会带来怎样的变化呢？

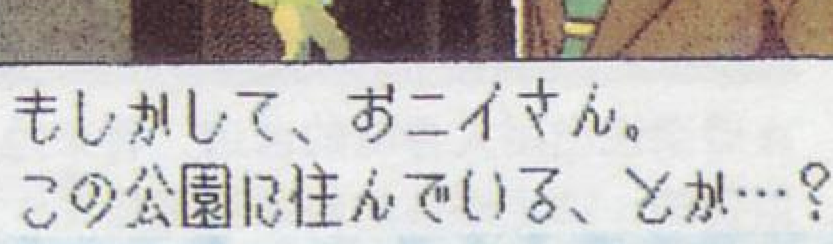


◀凭依并操作把手，就能执行图中所示的「タオス」（扳倒）指令。扳倒把手后，座椅的位置自然能够发生改变……

二人的故事究竟向何处发展？



◀两名男子之间似乎发生了争执，绿衣男子的热情实在非同一般。



▶这句台词直击故事的核心！小编推测望远镜男子的身分极有可能是勘察公园地形的公务员。

楼上楼下的交错命运
多人停留的饭店里发生不寻常事件

通风状况良好的宽敞饭店，巨大的悬吊肉块是这里的标志装饰物。这里共有四人，一楼是准备将肉送给客人的女服务生，二楼的吧台边除了调酒师外，还有一对密谈的青年男女。居于楼上楼下不同位置的他们，会上演怎样的一出故事呢？出现在此的女刑警玲奈其目的也值得我们留意。

2楼

1楼

一 女刑警玲奈在等待着某人



▲玲奈说出耐人寻味的台词，看来她来到此处并非以就餐为目的。约定碰头的对象到底是谁？

二 桌子上惹人注意的东西



▲桌子上的似乎是呼叫服务生用的铃，凭依后可操作其发音。

CHECK POINT 1 蓝皮肤的男子和美女



气质优雅的男女在吧台一侧商量着什么，他们是在进行什么见不得人的交易？



▲两人的交易对象似乎还未到场。



CHECK POINT 2 调酒师

沉默寡言的职业调酒师，是不允许杯子上有一点污渍的完美主义者。



▲沉稳的男性，说话极有说服力。

CHECK POINT 3 女服务生

为顾客送上佳肴、微笑和幸福的服务生，是个活泼开朗的女子。她穿着漂亮的溜冰鞋，迅速地为客人们忙上忙下。



◀她对一起工作的调酒师抱有特殊的感情。

三 神秘可疑的二人组

▶戴礼帽的男子提到"交易"一词，非常可疑。如果以幽灵状态听到他们的密谈，应该能获得重要情报。



◀感觉到异样的气氛，两人向四周张望。然而除了吧台的调酒师外，似乎没有旁人了。

文 LIKY 美编 咕噜

期待度 A

モンハン日記 ぽかぽかアイルー村

PLAYSTATION PORTABLE



怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村			
モンハン日记 ぽかぽかアイルー村			
Capcom	ETC	预定2010年8月26日	日版
1～4人	3990日元	对应周边未定	
相关报道 Vol.127 P004 / Vol.131 P16			

与可爱的猫猫们一起交流，从另一个角度体验全新的“狩猎生活”的游戏《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》，相信有不少玩家都在期待吧。最近游戏又有新情报放出了，并且也确定了发售日，8月26日我们就可以玩到这款作品了，在此之前，我们还是来看看这次的新情报吧。

喵！被“震精”了！

文化震惊（Culture Shock）

艾鲁村中的猫猫们过着与猎人们的世界完全不同的生活，而首次来到艾鲁村中的主角，往往会对很多事物感到新鲜，无论是在平时生活中还是野外狩猎中，当首次遇到新鲜事物时就有可能触发“文化震惊”事件。

遇到锻炼腹肌的猫猫



▲遇到一个正在锻炼的猫猫。



▲第一次听说了“腹肌”的作用。



◀ 触发“文化震惊”事件。

游戏概要

《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村》是大人气的狩猎游戏“《怪物猎人》系列”的外传类作品，玩家在游戏中操作自己的分身“我的艾鲁”，与众多的艾鲁猫们一起在村子中体验丰富多彩的狩猎生活，目的就是结交更多的艾鲁猫朋友，让艾鲁村越来越繁华。

首次面对大型怪物





◀▲野外狩猎时首次遇到大型怪物，“文化震惊”触发。

首次采集蘑菇



▲第一次见到蓝蘑菇。



◀“文化震惊”事件触发，屏幕上出现大大的提示。





▲屏幕上方显示获得100点“震惊点数”。

收集“震惊点数”

触发“文化震惊”事件后，可以获得“震惊点数”，该点数收集到一定程度后，在艾鲁村专门有一个设施可以使用该点数来“制造流行”，通过制造各种各样的流行趋势和风潮可以使村子慢慢热闹和繁华起来，从而使村子渐渐得到发展。



▲制造各种各样的流行，使村子得到发展。

充满个性的猫猫们

在艾鲁村中生活的猫猫多种多样，装扮也各不相同，每天他们都有自己的事情要做，有的钓鱼，有的做料理，有的锻造……右边这些猫猫，你能从它们的装束看出它们是什么职业吗?





冒险之旅开始

野外探险是游戏必不可少的组成部分，在村子的集会所接受探险任务后，玩家就可以和众多猫猫一起出发，到野外接受各种挑战了。探险采用的是横版卷轴的形式，猫猫们会一起向目的地移动，而途中会有采集点、怪物等出现，针对不同的状况，猫猫们会提出各种不同的行动方案，并显示在他们的头顶上，玩家可以从中选择最合适的行动方针来指挥所有猫猫一起行动，努力达成任务。

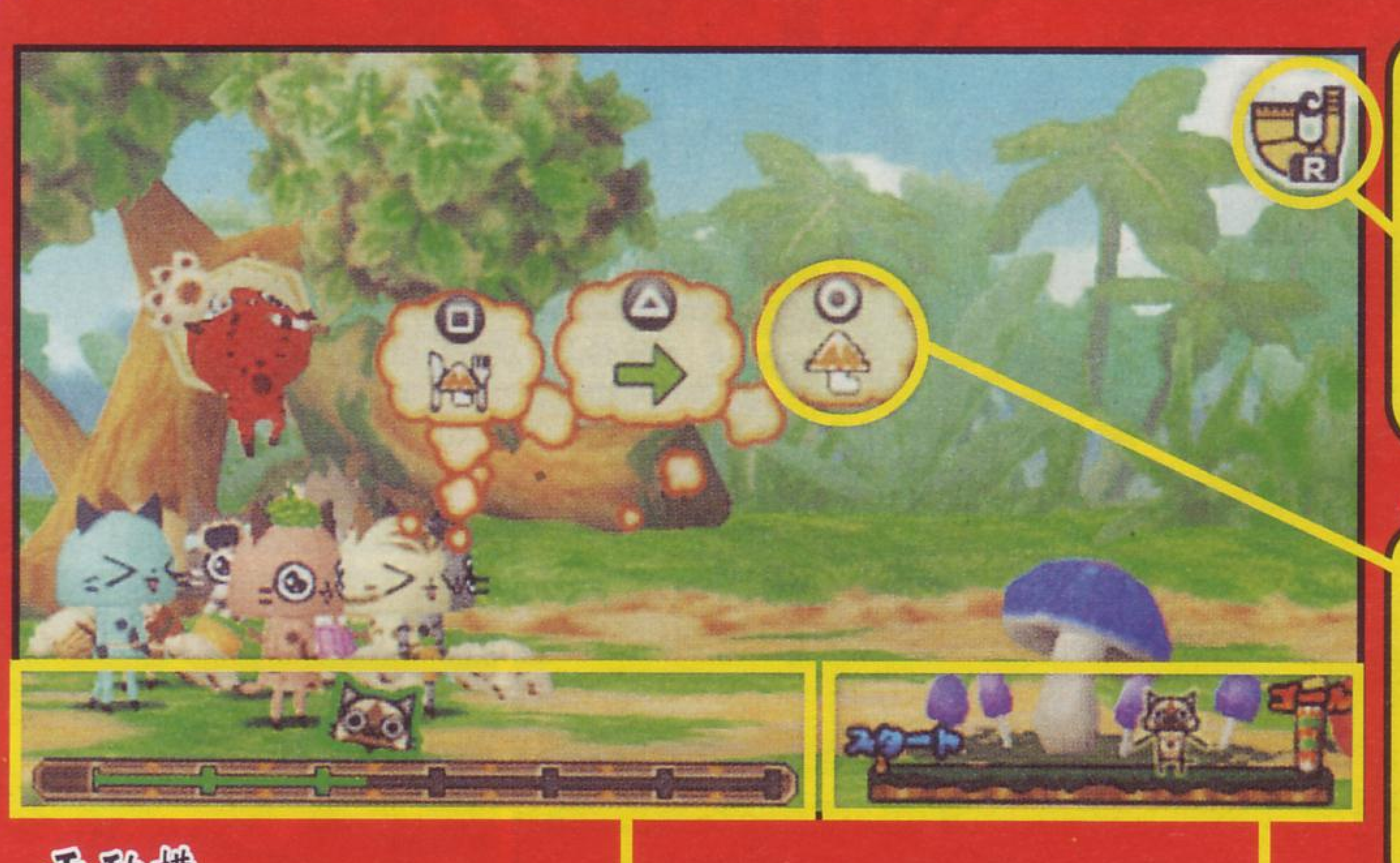




▲遭遇野猪大冲撞，该如何应对呢？



▲面对巨大的轰龙，猫猫们能战胜它吗？



角笛

在正统系列中，角笛是用来吸引怪物注意力的道具，而在本作中是用来吸引猫猫们的注意，当前方有怪物或者道具的时候，使用角笛便能让猫猫注意到。

提案图标

这是猫猫们希望采取的行动的提案图标，不同的猫猫有不同的提案，玩家的不同选择对任务的达成有极大影响。

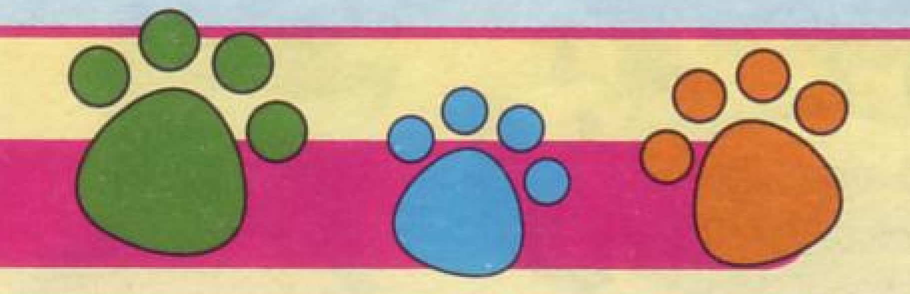
干劲槽

画面左下方的这个槽是所有猫猫的“干劲槽”，代表着猫猫们的士气，当受到怪物的攻击时这个槽就会减少，如果槽减为零则任务失败，所以进行任务时要时刻关注干劲槽的状况。

艾鲁猫的位置

这里表示任务从开始地点到终点的距离，到达目的地的话任务就算达成，猫猫的图标代表现在所处的位置。

提案内容举例



进食图标

如果想食用道具的话可以选择这个图标。



前进图标

选择后，队伍会向前方（右）前进。



采取图标

发现蘑菇等道具时可以选择这个图标来进行采集。



休息图标

选择休息的话，干劲槽能少量回复。

热闹的村子迎来了各种各样的角色

随着村子的发展，村子会越来越热闹，而各种各样的角色也会慢慢登场，除了性格各异的猫猫外，还有其他一些我们熟悉的角色哦。

羊库库也飞来了



▲一直以来都是扮演“新人杀手”角色的大怪鸟羊库库也在村子中登场了，不过身材如此袖珍，看来是被作为宠物来饲养了吧。

制作料理的猫猫



▲这个缠着黄头巾的“印度猫猫”似乎是专门制作料理的，不知道吃过料理之后会不会获得“猫技能”呢？

海边的谜之猫猫

◀在海边徘徊的蓝色猫猫（蓝猫？），头上还顶着一个海星，似乎是经常出海，不知道是做什么职业呢？

教官登场



▲看到画面左边那个男子了吗，他就是我们熟悉的教官，不知道他来到这个村子里干嘛呢？这里可是难得见到一个人类的啊。

可爱的小猪

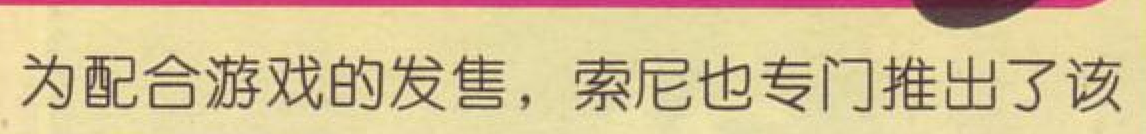


▶可爱的小猪是很早就曝光的角色了，本作中会有多个小猪登场哦，服装也会有多种不同类型。

凯蒂猫



▲上次的报道也提到了，人气角色凯蒂猫也会在游戏中登场，艾鲁猫可以换上凯蒂猫的可爱装束，看起来也十分有趣哦。



同捆限定版PSP

为配合游戏的发售，索尼也专门推出了该游戏的同捆限定版PSP，型号为3000，颜色为紫丁香色。除了包含主机和游戏，包内还附带了一个特典，即与Hello Kitty合作的限定服装的下载密码。同捆限定版售价为19900日元，约合人民币1482元左右，感兴趣的玩家可以留意。



文 阿鲁 美编 咕噜

樱高轻音部进军PSP！

在PSP上也能「轻音」！



大红大紫的超人气动画《轻音少女》从播出那一刻起就没让广大阿宅们省心过，CD一张张地出，周边铺天盖地袭来，甚至仅仅在动画里出现过那么一瞬间的物品也被好事的厂家做成了"骗钱"的商品。如今，《轻音少女 第二季》正在热播，而以《轻音》为题材的游戏也意料之中地发布了相关消息。

PLAYSTATION PORTABLE

轻音少女 放学后的演奏会

けいおん！ 放课后ライブ！！

SEGA	MUG	预定2010年秋	日版
1～5人	售价未定	无对应周边	

期待度 A

人气大爆发的动画《轻音少女》的游戏即将登陆PSP平台，本作是根据动画原作改编的一款音乐游戏，玩家只要在正确的时间按下对应音符的按键就可以成功演奏，系统简单，容易上手。玩家还可以扮演樱高轻音部的成员，在"放学后的茶会（该团队的名称）"里一起演奏动画里出现的人气乐曲。

大人气动画《轻音少女》

故事描述的是樱高轻音部5名女子高中生悠闲快乐的高中生活，动画从2009年4月开播，瞬间便受到许多人的关注，和动画相关的乐曲也成为了观众们追捧的对象，现在第二季动画正在热播中。

用简单的操作演奏人气乐曲！

游戏的系统非常简单，进行演奏时，画面一端会不断出现往另一端移动的音符，只要当音符移动到对应的地方时按下与音符对应的按键即可。连续按键成功后会出现“乐感上升（テンション UP）”的情况，乐感上升后还可以看到特别的演出哦！



乐感上升后还有特殊演出等待着玩家。





连续按键成功后乐感就会提升。

◀移动的音符与左边的符号重合时按下对应的按键，如此简单的操作人人都能轻松上手。

扮演“放学后的茶会”的成员，进行最多5人的合奏！

《轻音少女》描述的是由5位女高中生组成的乐团——放学后的茶会。游戏和动画一样，5个人分别使用不同的乐器进行演奏，玩家可以利用PSP的联机功能和朋友一起进行合奏。

人物介绍

主音吉他
平泽唯
（声优：丰崎爱生）

刚开始学吉他的菜鸟，是个靠感觉来演奏的我行我素流。

键盘手
琴吹䌷
（声优：寿美菜子）



负责提供糕点以及泡茶的活动室专用女仆，是个性格大方的大小姐。

贝斯
秋山澪
（声优：日笠阳子）



非常认真并且成绩优秀，不过却极度害羞和怕鬼，左撇子。

鼓手
田井中律
（声优：佐藤聪美）



以不擅长小型乐器为借口选择了鼓，和澪是青梅竹马。



极度害羞的主唱贝斯手

旋律吉他
中野梓
（声优：竹达彩奈）

轻音部的新成员，受双亲影响学习吉他多年。

期待度 A

如同玩家期待的那样，《初音2》进一步地打破了门户之见，在曲目的选择上不限于以初音未来为中心，更让其他Vocaloid登上了主演舞台。不仅是镜音铃和巡音琉歌的著名单人曲目被收入本作，连同在前作中只是提供了外形的MEIKO和KAITO也会载歌载舞了。

文 胧月 美编 Juxi

初音ミク Project DIVA 2nd

初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- 2nd

POCKET HALO 光环视频收录

MEIKO和KAITO是初音、镜音、巡音的前辈，早期采用Vocaloid2引擎的音声合成软件角色。这次他们除了会献上歌舞外，也会前往游戏中的DIVA房间游玩。

PLAYSTATION PORTABLE

初音未来 女歌手计划 2nd

初音ミク Project Diva 2nd

SEGA	MUG	预定2010年7月29日	日版
1人	6090日元	对应周边未定	

相关报道 Vol.131 P39

人气角色们的歌曲大披露！

本作在保留了前作曲目的基础上，还加入了FANS呼声很高的大量新曲。除了上回介绍的《magnet》和《罗密欧和灰姑娘》外，大人气的《炉心融解》和《Just Be Friends》也赫然在新公开的曲目之列！



曲名：炉心融解

词：kuma（alfred）

曲：iroha（sasaki）

镜音铃最高人气曲目，自面世以来长期占据JOYSOUND排行榜，以绮丽清澈的高音著称。虽非电波歌但中毒性很高，是翻唱众公认的难曲。



曲名：Just Be Friends

词&曲：Dixie Flatline

巡音最高人气曲目之一，虽由女声演绎，实际歌词却是以男性的视点回顾与恋人的过去，依依不舍却依然下决心分手，谱曲填词均充满成熟气息。

琉歌的单人代表曲目





▲在舞台上演唱这首名曲，视觉效果与原作PV有很大差别。

曲名：カラフル×メロディ

词：minato（流星P）

曲：doriko

两位知名音乐制作人协力为本作谱写的原创曲目，看人名就知道质量上绝对有保障了。该曲由初音未来和镜音铃合唱，服装也由人气画师全新设计。

初音和铃的精灵之舞





▶以学园为主题搭建的演出舞台，服装由插画家nezuki绘制原稿。



▲根据图标的指示有节奏地按键。



以歌和舞表现原曲的世界观



▶让人联想到废弃融合炉的舞台，除了默认服装外，铃还会穿上此曲对应的特别装束。

曲名：Yellow

作者：kz

同样是由Vocaloid的知名制作人提供的原创曲目，风格清新且充满童话色彩。



▶初音的衣着使用了与歌名一致的柠檬黄，背后是清爽的蓝色舞台。

可与朋友联机交换资料！

本作可记录玩家的游戏履历、曲目最高分、喜欢的歌曲、称号等资料，并把这些资料整理成个人信息。通过无线联机能将个人信息发送给其他人，相当于交换名片。





"miku房间"进化为"DIVA房间"

前作中能观察初音一举一动的"miku房间"本次升级为"DIVA房间"。DIVA房间的布景会发生各种变化，并对应各自的特殊事件。镜音、巡音等角色也会来房间里游玩，究竟会发生怎样的趣事呢？



▲房间内景变为赏花主题。



▲获得的道具能够陈列在房间中。





各种各样的事件



兵库县出生，Marvelous Entertainment（以下简称MMV）的执行役员，制作过的主要作品有“《牧场物语》系列”、“《魔法工厂》系列”、《胧村正》与《阿瓦隆代码》



NDS版《牧场物语》前5作回顾

和田先生与桥本先生今后关于“《牧场》系列”的制作体制是？

——首先祝贺您荣升执行役员。

桥本：谢谢。迄今为止的我都只是处于一个潜心将自己制作的系列发扬光大的位置上，然而从今往后必须要监督MMV的Digital Contents部门所有的系列作品。职位名称是“主设计师”，稍微有点拗口呢（笑）。

——“《牧场》系列”的生父和田康宏先生现在担任MMV的取缔役，并成为了“《牧场》系列”的顾问。今后有关《牧场》制作方面两位会怎样合作呢？

桥本：基本上会以我的制作方法为中心。不过相信很多时候也会请教并借鉴前辈的经验吧。

——原来如此。那么到了需要和田先生的力量的时候……



桥本：虽然不能说是“天之声”，不过按《牧场》的风格来说就是“女神的神言”吧（笑）。今后应该会采取这样的制作体制。

从《牧场物语 精灵驿站》到《牧场物语 灿烂阳光与同伴们》，终于迎来一个成熟期……

——桥本先生第一次成为《牧场》制作人是什么时候？

桥本：第一次成为制作人是《幸福之歌 for 世界》（2005年11月发售的NGC版）的那个时候，和田先生正同时着手《精灵驿站》与《幸福之歌》的制作。《精灵驿站》由和田先生负责，而后来追加新要素的《精灵驿站 女生版》就由我负责了。一开始仅此而已，后来规模就越来越大，最终变成现在这样了。当初公布作品的时候，甚至还有过把和田先生放在导演而不是制作人的位置上的事呢。

——桥本先生对于“《牧场》系列”，有想过“这样做会更好”然后真的去修改过的地方吗？

桥本：如果是“这样做会更有趣”这种想法的话，汇集而成的结晶就是“《魔法工厂》系列”。当然就算只是在《牧场》之中，这种想法也是时常有的，例如每作的标题就是狠下工夫的地方。

——最新作《牧场物语 双子村》将会是NDS上的第6作。在NDS上制作这个系列有什么要注意的地方吗？

桥本：即使算上其他公司的作品，在NDS上也没有仅以一个主题制作如此多款游戏的先例吧。家用机版可以通过长时间游玩来汇集升华玩家的感动与思念，因此可以制作成长时间的游戏类型。但是NDS就要做到“该放手时能放手”。

——特意意识到了NDS与家用机的区别呢。

桥本：因此NDS版将每日的循环流程时间大量缩短。此外，NDS的用户不管怎么说还是以低年龄段居多，因此汉字的表示方法以及界面等等都注意尽力以柔和的方式呈现。

——《牧场》的玩家层非常宽广呢。

桥本：前作《牧场物语 欢迎来到风之集市》是刻意面向低龄层制作的，而《双子村》将会更加迎合青年人的感受，为最广泛的《牧场》爱好者层面带来乐趣。

——面向这个层面的《牧场物语 与你共建小岛》和《灿烂阳光》，制作人是中野魁先生呢。

桥本：是这样呢。《小岛》的起点是因为和田先生想以“无人岛”为主题制作一款游戏。中野先生特有的柔和感性将这款作品推向了一个高峰，我在大后方亲眼见证了这一过程（笑）。

——这两款《牧场》感觉就是NDS版的成熟标志呢。

桥本：《精灵驿站》是NDS上的第一款作品，首先是确立如何发挥新平台的特性。接下来的《小岛》则是让操作更贴近NDS的硬件特性。最后《灿烂阳光》成功地让操作部分与游戏部分齐头并进，并留意到了低年龄层用户，算是NDS版系列成熟的标志吧。当时还有“都做到这份上了，以后该怎么办啊”之类的想法呢（苦笑）……



程序员哭了……

为“《牧场》系列”指出新方向的革命性作品《风之集市》

——接下来就是《风之集市》冲击般地登场了。这是一款与以往风格完全不同的作品呢。

桥本： 因为想要打破以往《牧场》作品的陈规。与和田先生一边商议，一边加入了贩卖箱子，引入了二段跳，以“更加快乐地享受牧场生活”为主轴制作了这款游戏。一会儿耕田一会儿上集市，最终成为了区别至今为止系列作品的全新之作。

——听说制作这款作品用了2年时间……

桥本： 大概与《灿烂阳光》的周期差不多吧。不过因为大方向早已确定下来，时间基本都花费在从不断的失败中将其改正并实现的部分上，最终是一款弄哭了程序员的作品呢（笑）。

——比如说……？

桥本： 制作过程中，程序员曾提议将二段跳取消回1段跳，不过我们最终还是努力说服了他。当带有二段跳的试玩版在2008年东京电玩展上出展，看着孩子们兴高采烈地不断做着跳跃动作时，那位程序员喜极而泣。当然这并不是为了自我满足才做出的尝试，不过坚持采用二段跳真是太好了。

——除了二段跳以外，《风之集市》的冲击性也很大啊！

桥本： 标题是“风之集市”，却发现“集市太小了！”，这也是冲击之一呢（笑）。

——单人游戏也能自由进入集市中其他的店铺呢。

桥本： 在真实的自由市场上，不是也会在意其他人的店吗？因此关于希望能够在集市上自由行动的请愿声越来越大，搞得制作现场手忙脚乱啊，



▶特技式回转跳跃。动作游戏的爽快感也作为新要素融入。

——通过联机也可以去朋友的店里……

桥本： 那正是一个通过联机通信享受各种乐趣的时期，因此就制作成能够加入朋友的集市了。如果以后还有机会导入“集市系统”，计划着把所有玩家都设定成顾客呢。围绕着杀价与招揽顾客展开激烈的争斗……我们总是想要把时代的进步作为新系统展现给大家看。如果大家多多向公司反映“喜欢集市系统”的话，说不定下次也会有这样的系统呢。

——说到大家的意见，对于二段跳之类的动作要素，大家的反响如何呢？

桥本： 主要分为“请不要改变‘《牧场》系列’特有的世界”和“可以尝试各种新事物真是太棒了”两种相对的意见。“就这样继续下去很不错”这样的意见虽然作为制作者来说受到肯定是很高兴的，不过在某种意义上也是令人无法进步的意见。在最新作中我们也会听取各种意见，努力缩短与玩家们的距离。

关于最新作《双子村》的情报

能感觉到《牧场物语2》气氛的亲切新作

——经过《风之集市》的革命，《双子村》似乎又回到了很久以前的感觉呢。

桥本： 是啊。特别是“牧歌感”跟《牧场物语2》（1999年2月发售的N64版）的感觉非常接近。不过分别引入了世界观比较接近于欧洲和亚洲的两种风格。


◀具有众多西洋风格建筑，主要喂养牛与绵羊的「布鲁贝尔村」。



▲樱花盛开的“此花村”，随着季节变化培育着农作物。

——《风之集市》是系统上的革命，《双子村》则是在其他方面加入了变化呢。

桥本：另外还能让玩家有一种并非“简单”而是“亲切”的感觉。这并不是说难易度，而是指游戏更能贴近玩家。因为系统相比前作有了很大的改变，要实现这点还是相当费了一番工夫呢。

——原来如此。

桥本：以往的作品一开始就将准备好的东西摆在玩家的面前，让玩家自由选择后进行游戏，有一种撒手不管的感觉呢。不过这次会让玩家们在一开始接触到各种各样的系统，在此基础上再次向上摸索进化，打个比喻就是“攀登看不见的阶梯”。虽然在开发上花费了很多时间，不过相信这份努力一定会开花结果的。

——有继承自《风之集市》的要素吗？

桥本：两个村子之间有一座大山，玩家们能够在山上进行步行探索，另外也有运动竞技类的设施。像这种充满挑战感的部分，便是进化自《风之集市》的。

——原来是继承了“动作要素的乐趣”这一部分呢。

桥本：不过，这次只有一段跳了。虽然二段跳也不错，但是那样就必须要有一个“既然都飞起来了总得干点啥吧”的课题存在。这次的重点是回归原点，只要能够跳过眼前的栅栏就行了。

——原来目标是回归原点的作品啊。故事的舞台是“此花村”与“布鲁贝尔村”两个村子，能做的事变多了吧。

桥本：是这样的呢。虽然从整体上来说是变多了，不过因为只能住在其中一个村子里，所以一次要理解并记住的事物其实是变少了。想要尝试限定在那个村子才能做的事时，只要在月末用马车搬家就好了，所以一开始就选择自己喜欢的村子住下吧。

——就是说纯看喜好来选择也没关系吧。在以“培育农作物”为主的“此花村”里，有前作的水车小屋，还能种植水稻呢。

桥本：说到亚洲风格，果然水车与农产品是必不可少的吧（笑）。水稻也有了进化，引水灌溉以后会更有稻田的感觉，日本的玩家一定会觉得很亲切吧。耕地也不是以前那样直接给你一块地，而是要通过自己除草并开垦田地，这样更有“只属于自己的耕地”的感觉。

复活、强化、来自《魔法工厂》的影响……从各种各样的要素中择优选取

——鱼养殖也是时隔多年的复活呢。

桥本：这个是《牧场物语 GB3》（2000年9月发售的GB版）里的强化版。基本上将钓到的鱼放进水塘就会慢慢增加。随时都能观赏它们，顺便还能沉浸在当初辛苦钓来的感受中。

——真想通过联机通信向朋友炫耀呢。

桥本：没错呢。像钓鱼场或者钓鱼大会什么的，什么时候能实现就好了啊。说到和鱼有关的，其实一开始的计划书中有“游泳”这个系统。计划着这次开始加入潜水，自然就想到去有鱼的地方潜水游泳，遗憾最后还是没有实现。这个系统希望下次作品中能够出现吧。

——这类点子全都是桥本先生您考虑出来的吗？

桥本：有些是，有些也是现场产生的想法。比如这次的“捕虫”系统就是在现场漂亮孕育而成的强烈要求（笑）。

——揭示板系统好像是桥本先生担任制作人的《魔法工厂》的系统所衍生出来的呢。

桥本：揭示板系统是从《魔法工厂》那里得到好启发。用语言很难说明，总之就是情报量特别大，从文字上补完了角色的特征，没事看看揭示板上的委托也是一种乐趣。



◀能够接受居民们委托的揭示板。这是与大家打好关系的近道。

——原来如此。

桥本：说到揭示板，其实还想加入联络网或是回览版之类的东西的。最近虽然已经不常见了，不过还是有过从平时几乎没有交流的老婆婆那里以尴尬的气氛接过回览版的体验的（笑）。希望这类交流方式也会出现在日后的《牧场》中。

——天气的实时变化也是借鉴自《魔法工厂》的呢。

桥本：本来是想先在《牧场》里加入的，结果被抢先了（笑）。下雨之后人们会纷纷撑开雨伞，更能让人感到一股生气。

——系统相互之间会自然地采取将游戏逐渐完善的组合方式呢。

桥本：《牧场》与《魔法工厂》的制作团队虽然不同，不过在将游戏做得愈发有趣这一方面，他们可是互相竞争的好对手呢。

——在这些系统中，《双子村》的“以马车进行移动”可是作为一大瞩目要素。

桥本：以“牧场物语”为标题，果然还是得让马匹充当重要角色呢，从老早开始就有这样的想法了。前作的主题是集市，这次就让马车大展拳脚吧。

——马的种类也有很多呢。

桥本：就我个人来说，最喜欢的马是北海道的“道产子”，真想做进游戏里去呢。其实还有很多马想要做进去的，不过要是太过了而变得小众就谁也不知道是什么了……

——就算如此，作为来往村子之间跨越大山的移动手段，仍然起到相当重要的作用啊。

桥本：是必需品呢。至今为止的作品中也有过乘马的乐趣，比如第一作《牧场物语》中玩家们都不知道还存在马这种道具，因此当马出现的时候大家都非常惊讶，再加上还可以乘骑，兴奋感自然不言而喻了。

——确实是啊，当时真的很惊讶。

桥本：不过现在马也逐渐成为标准配置了。为了能体验不同的乐趣所以选择了“马车”这一方式。选择不同的车体，根据种类的区别，行驶的声音也会不同，马的种类也会对速度产生影响，一一尝试自己喜欢的组合方式也是乐趣所在。另外积极与马儿进行交流，也会有许多好处，这也是乐趣之一。

——说到移动手段，能从山上进行瞬间移动的猫头鹰什么的，这类乐趣也有很多呢。

桥本：没有马的情况下只能徒步翻山，为了将这个过程弄得有趣一点，才设计了可以搭乘猫头鹰的系统。这个可以说就是现实与幻想的分界线吧。还有其他许多动物也会前来“报恩”，所以多积极地与它们交流吧。

——像这样浏览《双子村》里各种各样的有趣要素，真让人觉得是择优选取了“《牧场》系列”的各种优点呢。

桥本：将以前制作过的要素复活，这次的稻田和鱼塘都是这样。不过同时也有只有现在才做得出的全新的东西。将这些要素贴切地混合起来，就形成了《双子村》。系列老粉丝自不用说，就算是从《风之集市》开始接触的新粉丝，也能完整体验到新老两种乐趣。

——发售日已经迫在眉睫了，还有什么秘密情报吗？

桥本：有哦。以前也稍微提到过一点，现阶段还不好公布的某角色仍然是结婚候补，我想大家一定会很满意地前去迎娶的吧。说起来，这个也许会跟《双子村》的续作有关，在全新的硬件平台上我们还有很多想法……

想要在3DS上制作《牧场》！

跃然纸上触手可及？《牧场物语》的未来

——难道说那就是3D的《牧场》吗……

桥本：（满面笑容）果然还是想要在3DS上制作《牧场》呢！不过这可不是简单地把至今为止的《牧场》给3D化就好。比如说“把蔬菜3D化了！”得来的反应大概就是“哦……”之类的吧。但是如果将动物3D化后，还能触摸它们的话，那种兴奋感应该是不言而喻的吧？

——的确，如果把牛3D化了，还真想摸摸看呢。

桥本：因此，正因为是《牧场》才想要着力表现在3DS这一平台上。之前也提到过，《精灵驿站》一开始在NDS上推出时也这样考虑过。一旦出现新的平台，制作思路也会逐渐开阔起来，即使很多点子一直都停留在想法阶段，不过作为导演，光是想着这些东西也是乐趣之一啊。

——在桥本先生的心中，大致的意境已经成型了吧？

桥本：是的，现在一门心思想要在3DS上大展拳脚了！





荣光之轨迹

名制作人掌机圈原点回溯·下

上辑的专题咱们回顾了九位游戏制作人在掌机圈子里全权负责的第一款作品。当然，为世人所熟知的名制作人肯定不止他们九位。如同上辑最后的预告一样，本辑的专题就来看看余下一些大腕儿们仲衡担纲的作品好了。

文 白菜 美编 Juxi

金子一马



生日	1964年9月20日（现45岁）
出生地	东京下町
毕业院校	不明

喜欢"《女神转生》系列"的玩家应该是非常熟悉他了。虽然作为一个游戏制作人，他全权负责的作品仅仅只有"《恶魔召唤师 葛斗雷道》系列"的二作：《女神异闻录 恶魔幸存者》以及最新的《真・女神转生 奇幻之旅》，但是他作为插画家的名气与实绩可以说是足以流传千古。Atlus的看板作品"《女神转生》系列"与"《女神异闻录》系列"的人设、恶魔设计以及世界观设定全都出自他的笔下。不止是游戏领域，金子一马的业务范围还远远拓展到了小说插画以及出版自己的画集等。其洗练的画风与独特的设计风格深受其粉丝的追捧，被大众奉为"恶魔绘师"。

《女神异闻录 恶魔幸存者》



▲本作的人设较为大众化，不过恶魔绘制图仍旧非常的"金子一马"。

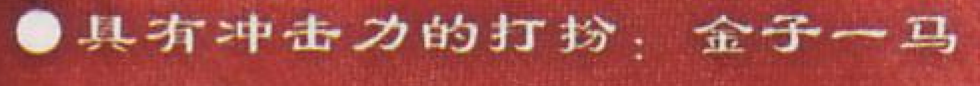
《女神异闻录 恶魔幸存者》是这位著名的"恶魔绘师"于2009年1月15日在NDS平台上倾力打造的S・RPG。游戏的剧情构架正统，采用了小队作战的战棋系统。另外继承了系列最大特色的"仲魔"系统，降低门槛的同时保留了系列的精髓所在，令新老粉丝都能大快朵颐。

作为一款S・RPG，首先就要看看战斗系统。本作中战斗系统采用了小队作战，每个小队由1名角色担任小队长，其余成员由恶魔或其他角色构成，处在队伍中间的角色就是小队长。当队员存活时，小队长只受到平时一半的伤害，但当小队长被消灭时整个队伍就会被摧毁。在战场上敌我双方的行动方式并非回合制，而是根据每个小队单位的行动力来决定先后顺序。另外除去正常的行动顺序外，还有名为"EXTRA TURN"的附加行动回合，可以通过会心一击、攻击敌人的弱点或是以无效、反射、吸收技能完美地防御敌人的攻击来获得，使该单位再次行动。

系列最大特色的"仲魔"系统也有了一定变化，取消了通过对话交涉来获得仲魔的方式，取而代之的是在拍卖行进行恶魔交易。选择"一口价"可以立刻拍下目标但是价格通常较高；而选择"竞拍价"则要跟另外三位竞拍者相互抬价竞争。不过"恶魔合体"系统才是本作中最为推荐的获得仲魔的方式，由于子代可以继承亲代的技能，因此合体产生的恶魔往往比拍卖行中的同种恶魔来得更强。活用这项特性，也可以由亲代恶魔的耐性技能弥补掉子代恶魔天生的弱点，是一个魅力无穷值得研究的系统。

故事讲述了高二的主人公在暑假中得到了哥哥给他的自制掌上游戏机"COMP"，从"COMP"中会有"恶魔"出现。与此同时，在日本东京街头，也出现了"恶魔"。世界的命运仅剩下7天……

制作人异闻录



●具有冲击力的打扮：金子一马

在出镜的时候，一般都是作墨镜+黑色衣装的打扮。因为他在少年时代受到松田优作的侦探物语影响比较大，那些都是在当时看来非常先端的造型设计。现在这一理念也深刻地渗透在他的作品中。



◀这张画像传神地描绘了金子一马的打扮方式。

寺田贵信



生日	1969年11月11日（现40岁）
出生地	京都府
毕业院校	不明

各位机战粉丝等很久了吧，终于轮到“《超级机器人大战》系列”的制作人寺田贵信登场了。因制作《机战》而闻名的寺田贵信，现在已经是NBGI的当家制作人之一，并受到全世界萝卜粉丝们的喜爱。每次一有系列新作公布，翻看机体参战表后的嬉笑怒骂一番已经成为了机战粉丝们的固定习惯。这位知名制作人的掌机原点作品相信大家也都耳熟能详了吧。

《第2次超级机器人大战G》

2次



▲白菜亲自接触的第一作《机战》。不过当时直到通关都不知道这就是《机战》……

FC版本的《第2次超级机器人大战》在1995年于GB平台上进行的复刻之作。虽然标题上是冠以“第2次”名号，但实际上却是故事上的第一作，相比前作《超级机器人大战》进行了大幅度的改良，成为之后该系列系统上的原点。

原作在后期作品进行补完过后的时间轴上被称为“DC战争”。GB上的重制版相比原作增加了《机动战士V高达》与《机动武斗传G高达》参战。序盘以《V高达》起头，后半则渐渐由《G高达》发展故事。游戏剧情有一定的变动，关卡数量增加，引入了路线分歧。系统采用了当时SFC上最新作《第4次超级机器人大战》的系统，可以进行机体与武器的改造，机体可以换乘，能够进行反击时的设定，引入全改造奖励（部分机体经过全改造后会变化为另外的机体，这在系列中也是很少见的），武器数量追加，并且废除了商店系统。音乐方面，除了《高达V》与《高达G》以外的所有高达作品，战斗音乐全都是《飒爽たるシャア》，稍稍有点遗憾。本作的气力上限是200，如果是气力达到最高的神高达，即使不使用最强技也能一击击倒最终BOSS，因此在以后的作品中对于气力的限制一直非常严格。登场机体方面，出现了整个系列第一个人类单位——《G高达》中的东方不败。

在原版《第二次》入手变得极为困难的现今，有条件的机战粉丝们都应该玩一下这款作品。

制作人异闻录



▲“我完成了！我终于完成了！请大家快来买吧！”

●秋叶原狂奔：由于种种原因，《超级机器人大战OGS》的发售曾数度延期。终于在2007年6月28日进行正式发售时，寺田贵信举着“完成”的纸张在早上的秋叶原狂奔进行宣传，这段影像当天被收录在官方网站上进行“限期播放”。

●“布衣”事件：为了制作《机战》而在公司住宿的一段时期里，曾有一次疏忽大意只身穿一件T恤衫和一条内裤外出后被锁在公司门外。之后在被同事发现前的十几个小时内，一直潜伏在监视摄像头下面。后来与上司闲聊到这件事时说道“就算是《勇者斗恶龙》，初期装备也至少还有根棍棒吧？”，此后该事件就被称为“布衣”事件。

●在舞台活动中脚抽筋：2005年2月，在“第3次超级机器人大战α”兼“超级机器人感谢祭”舞台活动举办的途中，寺田贵信在舞台上与司仪水木一郎进行谈话并进行新作说明时，脚突然抽筋。情况虽然万分危急，不过通过与作为嘉宾的绿川光探讨相同的话题而忘我，随着时间的经过痛楚也渐渐缓和下来，最终平安度过了危机。不过这件事事后被人公布到官方网站上“超级机器人”页面中，结果在粉丝中广为流传。



生日 1966年9月23日（现43岁）

出生地 不明

毕业院校 日本大学艺术学部映画学科

自1990年4月1日进入Square公司以来，北瀬佳范就几乎负责了所有大作的剧本设计。这位大师最大的特长就是将别人三言两语提到的一些关键点串联起来补充成为一个可歌可泣的感人故事。在初次执笔《最终幻想外传　圣剑传说》的剧本后，他受到高层的赏识而开始负责《最终幻想V》的剧本，此后"《最终幻想》系列"就进入了一个空前绝后的时期。当这位大师的最新作《最终幻想XIII》如今已为世人熟知之刻，我们再来回顾下他在掌机上的华丽手笔。

《危机之源 最终幻想VII》



▲神作不解释，英雄的镇魂曲。

其实在上辑介绍过的2004年的作品《王国之心 记忆之链》，北濑佳范也掺了一脚，所以要较真的话，那才是他的掌机平台处女作。不过原文照抄一遍也没什么意思，因此在这里就集中介绍一下他的另一款2007年PSP平台大作《危机之源　最终幻想Ⅶ》。

这款游戏以"士兵的战斗"为主题，在即时战斗系统中加入了动作要素，因此游戏是一款A·RPG。系统以《最终幻想Ⅶ》为蓝本改良，保留了大受欢迎的"魔石"系统，新增了"SP值"与"D·M·W（精神意念波）"系统。特别是"D·M·W"系统可以说是本作的精髓所在，以老虎机的形式进行转动，根据抽取的数字组合，将会在战斗中给主人公带来各种各样的帮助，例如"魔法伤害无效"、"进入无敌状态"与"不消耗MP"等等，甚至魔石与主人公等级的提升都要靠这个系统来主导。极限技的发动也要靠该系统来完成，不过抽取的不再是数字而是人物头像与召唤兽头像，当3个头像统一时便能发动该角色的极限技，不过若抽取的是黑影，则表示目前还没有认识这个角色或者是获得这个召唤兽，此时只会发动主人公的"连续斩"。这个设定不仅作为战斗系统比较新颖，在故事的最后，还意想不到地引发了催泪弹的效果，在此就不便剧透了。

《危机之源　最终幻想Ⅶ》的故事发生在《最终幻想Ⅶ》的七年之前，讲述了传奇英雄扎克斯光辉的一生，以及他与艾莉丝淡淡的爱情故事……

制作人异闻录

●最喜欢《星球大战》：北濑佳范的父亲疯狂爱好电影，在被父亲多次带领着进进出出电影院的过程中，迷上了电影欣赏。他在12岁时接触到的科幻不朽巨作《星球大战》成为了他人生的重要转折点。北濑佳范的父亲后来购买了一台在当时堪称高级奢侈品的8厘米家庭电影放映机，自此两父子经常在家里反复播放《星球大战》并展开激烈讨论，直到胶片被完全损坏……

●最喜欢《星球大战》2：当北濑佳范决意前往Square应聘时，他特意前往电器店买来了FC和一大堆Square的游戏。其中《最终幻想》的前三作给他留下了深刻印象。当他在Square公司应聘剧本企划职位时，面对面试官，他侃侃而谈游戏和电影、小说的叙事手法异



▲影响了两大天才制作人的SF巨作《星球大战》。

同之处，言及电影时更是将自己最喜欢的《星球大战》拿出来大肆吹捧。幸运的是面试官似乎也对《星球大战》有着浓厚的兴趣，结果这场面试竟然持续了长达半个小时以上。很快收到录用通知的北濑佳范事后才知道，当时的面试官正是《最终幻想》之父坂口博信，而《星球大战》正是他生平最喜欢的电影之一。

●制作30年的游戏：日前在韩国《最终幻想XⅢ》的发卖会上，北濑佳范对于重制《最终幻想Ⅶ》的问题给出了一个惊人的答复。“《最终幻想XⅢ》的制作周期花了3～4年，而将《最终幻想Ⅶ》重制到《最终幻想XⅢ》的水准则需要10倍的时间。”花上30年时间制作出一款《最终幻想XⅢ》素质的游戏，你信吗？



生日	1965年5月8日（现45岁）
出生地	大阪府岸和田市
毕业院校	美术大专院校

目前Capcom最重要的王牌游戏制作人之一。他参与了“《洛克人》系列”的角色设计后，将该系列发扬光大并衍生出更多系列；根据参与制作《生化危机2》的经验，创造出了不朽名作“《鬼武者》系列”。另外还创造了X360上的名作“《丧尸围城》系列”，并参与制作《生化危机4》（PS2版），《生化危机5》与《怪物猎人3》。

《洛克人EXE》



◀当年买来怒玩一阵后卡死在某处不知如何发展剧情，之后卡带丢失……

游戏剧情讲述了西历20XX年，由于IT产业的急速发展，人类可以藉由新开发的“PET”电脑末端中，名为“网络引领者”的虚拟人格型程序来由网络端对现实世界进行控制，生活变得无比便利。但是与此同时，网络犯罪问题也变得十分严重，其中名为“WWW”的网络犯罪集团更是性质恶劣，严重影响到人们的生活。有一天，在秋原町生活的少年光热斗与他的网络引领者“洛克人”，就被卷入了“WWW”所引发的事件中……

“《洛克人》系列”目前已经是掌机平台上的常客，不过说起稻船敬二接手制作工作以来的第一款掌机平台的作品，则是“《洛克人EXE》系列”的开山之作。于2001年3月21日发售在GBA平台上的初代《洛克人EXE》，完全有别于之前作品所创造的世界观，可以理解为借用洛克人名号的全新作品。

本作的游戏类型也从传统的ACT变更为A·RPG，洛克人不再是在关卡中上蹿下跳，而是以RPG走地图的方式在网络世界中展开冒险。游戏的战斗系统是通过选择卡片来决定攻击方式，然后操控洛克人在九个格子的战斗空间内进行攻击与回避，对于玩家的战术思想布置与动作游戏擅长能力都有一定的要求，并没有因为游戏类型的改变而失去“《洛克人》系列”一贯的高难度动作要素。

制作人异闻录



●本来想去Konami：1987年稻船敬二毕业之后，原本的理想是成为Konami的社员，但是因为地理位置的原因，最后还是选择了当时正在高速发展的Capcom公司。

●言惊四座：2009年的TGS展上，稻船敬二参观完毕后说了这么一句话：“日本游戏产业已经完了。”他似乎对于日本游戏制作业陷入的死胡同表现得十分悲观。



◀日本游戏产业酱：“完了？我已经完了吗？没救了吗？”



生日 1967年4月1日（现43岁）
出生地 东京都
毕业院校 早稻田大学法律系

颇有点无需介绍的感觉。这位爷们儿从某个层面上出发也是超有名的制作人。有很多人喜欢他，也有很多人讨厌他，但是却几乎没有人不认识他。他制作了3D FTG巨作“《死或生》系列”以及超高难度动作游戏“《忍者龙剑传》系列”，同时也留下了无数惊世骇俗的劲爆言论。这个人就是著名游戏制作人板垣伴信。

《忍者龙剑传 龙剑》

▲谁也没能料想得到《忍龙》会出现在NDS上，而板垣他真的这么做了……

“《忍者龙剑传》系列”在全世界范围内有着无数的粉丝，但本作作为板垣伴信在掌机平台上的惟一一部作品，却显得并不那么出名。这也许是跟向来注重华丽光影效果的次世代家用机版比较后得出的巨大反差效果。不过这款2008年3月20日发售的NDS版倒也有它自己的魅力——利用触控笔将隼龙那华丽复杂多变的动作一一表现出来，对于制作方的想象力和玩家屏幕的摧残都是难以估计的。

画面表现力方面，首先不得不承认，敢选择当时主流机种中画面表现机能最弱的NDS推出游戏，实在是一个十分大胆的举措。但同时我们又不得不承认，板垣伴信所率领的忍者小组再一次创造了奇迹。本作的画面并没有想象中那么不堪，在许多游戏来到NDS上都走卡通可爱路线的趋势下，《忍龙》依旧保持了自己的硬派风格，画面采用了静态CG背景与3D人物相结合的表现方式。操作方面，游戏大胆对应了全触控操作，如上文所说的那样，隼龙所有的动作都可以通过触控笔使出，不过玩家确实需要注意，高频率“飞燕”与“蓄力斩”的使用，会使得屏幕在游戏过后变得惨不忍睹……要安心游玩这个游戏，高品质的屏幕贴是必不可少的。游戏流程方面，原本在家用机上的超高难度，在NDS上做出了一点让步，游戏流程也进行了大幅度的缩短，也许是出于照顾年龄层偏低的NDS玩家的举措，但是对于系列老玩家来说，这样的改动似乎并不讨好。不过总的来说，这款游戏仍然是NDS平台上不可多得的ACT佳作，ACT爱好者没有任何理由错过。

板垣伴信名言录

● “小林裕幸最好把眼睛擦亮点，仔细看看这个好游戏。”

——《鬼泣4》的制作人小林裕幸曾公开批评《忍者龙剑传 龙剑》不算是动作游戏，因为它在掌机平台上。对此板垣伴信进行了反击，并扬言“今后十年中小林裕幸都将是我们忍者小组的敌人”。

● “《铁拳》很烂，我不知道你在说什么。”

——由于板垣伴信当年用以拯救Tecmo的《死或生》被Namco批评为垃圾游戏，如今板垣伴信发迹后多次公开表示他最讨厌的五个游戏是：“铁拳1、2、3、4、5。”因此当《铁拳6》发售之时，美国Joystiq网站在采访中故意问他是否期待《铁拳6》，从而得到了以上的回答。



◀“听说神谷英树扬言自从他开发《鬼泣》后的8年间动作游戏都没再进化过……那小子是不是睡了8年啊！”



山内一典

生日 1967年8月5日（现42岁）
出生地 千叶县柏市
毕业院校 不明

说起山内一典，所有的RAC爱好者就不会陌生了。他正是“《GT赛车》系列”的生父。众所周知山内一典是一个完美主义者，对于制作游戏有着很深的执念，因此对确定下来的发售日进行延期也是常有的事。不过正因为如此，我们更有理由期待《GT赛车5》将是一部完美的作品。

《GT赛车PSP》

▲“老湿！这款游戏很给力啊！”

2009年10月1日，“《GT赛车》系列”第一次登陆了掌机平台，同时这也是山内一典所制作的第一款掌机游戏。虽然游戏问世之时，各大媒体给的评分都不算高，不过游戏素质其实还是相当不错。虽然名为《GT赛车PSP》，抛开“PSP”外与系列第一作的名称相同，但本作并非初代的重制版，而是彻底的新作。游戏中收录了800种以上的车辆以及35个赛道，虽然去除了核心的“生涯模式”，却同时增加了与3辆CPU控制的车辆进行竞速的“单人模式”以及PSP特有的“联机模式”。其中最主要的“单人模式”中，在玩家磨练技术的同时，AI也会跟着增加，并最终提高AI驾驶员的驾驶技术，与玩家共同成长。另外本作还能够在比赛中播放PSP音乐文件夹中的的MP3音乐，相信中意的音乐一定能让玩家更加全情投入到比赛中去。

到目前为止，《GT赛车PSP》是PSP平台上最好的RAC之一，如果你是系列粉丝，就不要再犹豫了，赶快感受一下吧。



制作人异闻录

●病弱大魔王：幼年时代的山内一典体弱多病，学校的体育课全都是在一旁参观，因此被周围的同伴取笑为“病弱大魔王”。当然谁也没有想到当时这个身体贫弱的孩子现如今成为了一名游戏制作人兼赛车手。

●魔鬼收集者：幼年时代因为迷上收集橡皮擦上的汽车印花而对车产生了兴趣。现今已经拥有无数的爱车。私车也能这样收集实在是可怕。

●不是只会做游戏：在刚刚结束的每年一度的纽伯格林24小时汽车耐力赛上，初次参赛就获得了第四名，沉甸甸的水晶奖杯证明了山内一典在赛车领域也是一把好手。



▲左一为山内一典……瞧你高兴的样子。



生日	1954年2月8日（现56岁）
出生地	东京都下町墨田区向岛
毕业院校	立教大学法学部中途退学

在游戏制作人领域中，他是“《天外魔境》系列”与“《樱大战》系列”的生父。不过广井王子不仅仅是游戏制作人，同时还是漫画动画策划、脚本作者与舞台演出家。著名的“《魔神英雄传》系列”也是出自他的手笔。顺便一说，“广井王子”并非他的原名，他的原名叫做“广井照久”。

《樱大战GB 檄·花组入队！》



▲真宫寺樱一直是白菜最喜欢的《樱大战》中的女主角。顺便一说第二是艾丽卡。

这款游戏是2000年7月28日，将SS平台大受欢迎的“《樱大战》系列”搬上GBC平台的一款外传作品。本作是一款AVG游戏，玩家将扮演一名男性，为了日后成为帝国华击团花组队长，于花组进行了一个月的体验入团。不过与本篇系列不同的是，花组的成员全员都对大神一郎一心一意，因此玩家是无法与她们建立恋爱关系的，这在恋爱AVG类型的游戏中是相当少见的设定。游戏中对应6名女主角分别有6种不同的迷你游戏，分别是真昼の剑豪（对应真宫寺樱，将樱扔过来的道具用刀击落）、光武ランニング（对应神崎堇，赛跑游戏）、爱と青春の早击ち（对应玛利亚，射击游戏）、ドキドキレッスン（对应爱丽丝，用玩偶击破肥皂泡）、齿车がいっぱい（对应李红兰，在60秒以内将屏幕中的齿轮正确镶嵌起来）以及踊るカラテカ（对应桐岛完柰，看准时机按键与其保持相同动作的节奏游戏）。游戏结束时，将会根据玩家的表现而给出相应的称号评价。

简单来说，本作是将《樱大战》中的战斗部分除去，只留下交流部分的产物。由于当时“《樱大战》系列”是SS独占游戏，因此虽然很明显是榨取剩余价值的跟风之作，不过对于没有SS的玩家来说，吸引力依然不小，而粉丝们更是不会错过。作为AVG游戏的素质也是可圈可点，现在有兴趣的玩家可以去找来怀旧一下。

制作人异闻录

●疯狂看电影：广井王子在高中时代沉迷于电影，想要立志成为电影监督。据说曾有过1年之间看100部以上电影的壮举。

●北海道之旅（笑）：在制作动画《魔神英雄传》大获成功后，受到了游戏关联赞助商Hudson的邀请前往北海道旅行游玩的途中，突然被软禁在Hudson公司内，被大量灌输关于游戏的制作知识，接着顺势就接管了《天外魔境》的制作工作！！

●机战？想都别想：早间就流传着广井王子曾经说过的这样一句话——“除非我死了，否则樱大战绝对不会进机战。”莫非广井王子对机战有什么仇恨？



▶白菜这辈子就指着《樱大战》加入《机战》了……

专题到此为止。也许连续两辑下来部分读者都没能看到自己喜欢的制作人，其实在人选方面本白菜是写得颇为随意的，所以并不是说没写到就代表白菜不喜欢他们。另外还有一种可能性就是某些人压根就没做过掌机游戏，比如神谷英树，在这个专题下你想写都没办法呐。碍于本辑的篇幅限制，登场的人物还不如上辑充足——如果有盘算着本辑有8、9个人怎么也能轮得到某人出场，结果竹篮打水一场空的读者，白菜只能跟你们道歉了。

掌机目前看来是毫不逊色于家用机的平台。虽然机能有差距，但是便携这一特点绝对可以拉个平手。希望白菜在文中提到或者没提到的游戏制作人们，日后都能够继续在掌机平台上有所作为，为广大玩家奉献更多的佳作。



Key社最新催泪作品移植PSP



PLAYSTATION PORTABLE

Little Busters！修改版

リトルバスターズ！Converted Edition

◆Prototype◆AVG◆预定2010年◆日版

故事简介

失去双亲、陷入绝望深渊的少年，直枝理树。这时候把手伸向理树的，正是在当地以搞破坏出名的孩子团“Little Busters”（小小破坏者）。而这群孩子的领导人名为枣恭介，恭介用手引领理树从悲伤中重新振作起来。理树就这样成为了这个孩子团的一员，与恭介、恭介的妹妹枣铃、井之原真人、宫泽谦吾、过着吵吵闹闹的童年，在这段日子里，理树内心的伤口也逐渐痊愈。

转眼春秋，这群小孩子如今已经成为高中生，虽然他们的感情依然丝毫没有改变，但这时团队年纪最大恭介即将迎来毕业，也到了那个不得不面临升学或就业的时候。然而恭介这时却突然宣布要组成一个棒球队，而球队的名字竟是——Little Busters！在这份无可替代的青春岁月里，理树与Little Busters的故事又再一次揭开了序幕。

《Little Busters！》是Key社发售于2007年在PC平台发售的文字冒险游戏，与同社如雷贯耳的催泪三宝——《AIR》、《KANON》、《CLANNAD》一样，该游戏以其出色的剧情以及众多悲喜交集的桥段深受玩家追捧，随后更于09年的平安夜由推出了PS2版的《Little Busters！修正版》。本作PSP版在PS2版的基础上，补完此前部分配角没有的语音，此外还支持将游戏内画面保存为PSP壁纸。游戏采用双UMD，为了让玩家免去更换UMD的困扰，游戏支持对第一张UMD进行完全安装，数据会保存到记忆棒内，当安装完毕后玩家只需要把第二张UMD放入PSP内即可享受游戏的完整内容。游戏的主题从过去的亲情、恋人、家庭转变为友情，同时这也是“大魔王”麻枝准宣布最后担任剧本工作的游戏作品（尽管如今在TV动画《Angel Beats！》中又从参与剧本一职），尚未在PC和PS2上领略本作魅力的玩家们切勿错过！　　（文：酷洛洛）



▲总算有个正常点的AVG部分。

◀游戏中的男角色有着相当重要戏份。

直枝理树，本作的主角，性格有点懦弱，却很重视友情的少年，经常成为大伙们引发骚动的受害者，但本人却常常乐在其中，在周围人群中担当着重要的吐槽角色。

期待度 A

PLAYSTATION PORTABLE

幕末维新传 革命

バクマツ☆维新传（レボリューション）

◆Acquire◆RPG◆预定2010年6月25日◆日版

バクマツ☆維新伝 レボリューション

英雄大变貌 幕末新革命

日本幕末是游戏和影视作品的热门题材，毕竟它是坂本龙马、西乡隆盛等诸多英雄活跃的年代，加上传奇色彩的佐幕派势力"新撰组"的存在，让后世文人对幕末有着充分的YY空间。本作也是这样一款"大肆扭曲"幕末的RPG，玩家可以与朋友四人联机闯荡迷宫，并邂逅历史上的多位著名人物。面对长得像C.C.的土方岁三、萝莉冲田总司以及眼镜大姐西乡隆盛之类的，拥有充分抗体的玩家估计也习惯了吧。

游戏由官方提供免费下载，玩法则类似《不可思议的迷宫》。在探索迷宫时，联机的玩家们需要只身前进，在通往下一层的阶梯前汇合；而BOSS战则可以四人共同讨伐。

（文：胧月）



◀BOSS战在限定时间内全员只能行动一次，战术的选择相当重要。



▶除了紧张刺激的迷宫冒险外，还可以与英雄人物发生剧情。（PS：这货不是英雄、这货不是英雄……）



冲田总司

西乡隆盛

寻找5年前发生在夏天的事件的真相！

セカンドノベル ～彼女の夏、15分の記憶～

PLAYSTATION PORTABLE

第二小说 她的夏天、15分钟记忆

セカンドノベル ～彼女の夏、15分の记忆～

◆日本一Software◆AVG◆预定2010年7月29日◆日版

期待度 B

本作是由TEXT负责开发、日本一Software负责发行的一款原创AVG。游戏讲述的是23岁的主人公直哉与高中时期的同学彩野一起通过回忆找出5年前某个事件的真相。

女主角彩野和男主角直哉是高中同学，不过就在高中二年级的夏天，男主角失去了生命中最重要的两个人，其中之一是自己的好友兼同班同学佑一，自己眼睁睁地看着他从屋顶跌落；第二个人就是自己暗恋的女孩彩野，在她得知佑一死亡的消息后，也从屋顶跳了下去。

那次事件后，彩野虽然活了下来，不过却因为跳楼产生了记忆障碍的后遗症，最多只能持续15分钟的记忆。5年之后，直哉在学校与彩野重逢，玩家要带着彩野来到学校的不同地方触发她的回忆，要在这一个个15分钟的回忆中找出5年前坠楼事件的真相。

（文：阿鲁）



▲每过15分钟，彩野的记忆就会重置。



▲游戏的画风十分清新。



▲游戏的女主角彩野，因为某个事件导致她只能保持15分钟的记忆。



期待度 A

如彩虹奔向天际！

SONIC COLORS ソニック カラーズ

NINTENDO DS

索尼克 色彩

ソニック カラーズ

◆SEGA ◆ACT◆ 预定2010年冬 ◆日版/欧版/美版

2011年，游戏业界将会迎来SEGA公司的人气角色“索尼克”诞生的二十周年纪念，也许是介于这个原因，SEGA预定于今年冬季发售“《索尼克》系列”的最新作《索尼克 色彩》，这款作品将会同时登陆Wii与NDS双平台。

《索尼克 色彩》将以大家所熟悉的蓝色小刺猬索尼克为主人公，驱使新作中与缤纷色彩相关的“色彩能量”，在巨大的宇宙游乐园里纵横奔驰。目前公布的角色除了索尼克与双尾狐“缇尔兹”外，还有全新的角色“Wisps”。

▲拥有妖精外表的角色“Wisps”。



▶由各种色彩的“Wisps”所描绘出的标题。

同一款作品对应Wii与NDS双平台，如何将各自机种的特点淋漓尽致地发挥出来将是本作的一大看点。本作将会在6月15日举办的E3展上出展，大家都可以关注一下。

（文：白菜）

期待度 B

战斗之魂再掀新章！

Battle Spirits DS

NINTENDO DS

战斗之魂 数码发令员

バトルスピリッツ デジタルスターター

◆NBGI◆RPG◆预定2010年8月◆日版

本作是由日本高人气的集换类卡片游戏（TCG）《战斗之魂》所改编的一款卡片模拟RPG。由卡片的制作方监修的本作，完全对应原作的游戏规则，玩家可以体验到和TCG版《战斗之魂》相同的游戏环境。在游戏的故事模式里，玩家将要扮演主人公渡雷烈，以成为最强卡片对战者为目标，在故事的舞台近场镇进行探索，与各种各样的对战者相遇，收集情报与对战。而在小镇的商店里，玩家还能购入卡片扩展自己的牌组和参加定期举行的卡片比赛。游戏对应联机模式，玩家可以通过无线通信机能展开局域网对战，又或是通过Wi-Fi连接和全国的玩家一决高下。收录的卡片方面，游戏包含了TCG《战斗之魂》的第一弹卡片包的约1000种类卡片，除了散装的卡片外，还有已经组好的牌组，方便玩家快速展开对战。

（文：乌冬）



渡雷烈



▲玩家可以自定义主人公的名字、发型和装束。



▲游戏对应触控操作，很有真实卡片游戏的感觉。

汽车人与霸天虎之间的又一轮战斗爆发



TRANSFORMERS WAR FOR CYBERTRON

NINTENDO DS

变形金刚 塞伯坦之战 博派/狂派

Transformers：War for Cybertron — Autobots/Decepticons

◆Activision◆ACT◆预定2010年6月22日◆美版

本作是由Activision推出的“《变形金刚》系列”的新作，仍然会于多平台推出。而NDS平台则与前两作一样将分为“博派”和“狂派”两个版本，因此各派的FANS可选择自己支持的一方进行游戏。不同版本的剧情当然也不同，霸天虎阵营讲述的是他们对控制整个宇宙的强大力量的强烈渴望，而汽车人阵营讲述的自然是对霸天虎称霸欲望的反抗，并竭尽全力保护自己的家园，因此霸占与保护塞伯坦星球的斗争一触即发。每个版本的故事模式中都有8大章节共30多场战争，且玩家可从30多名角色中选择其一进行战斗，不过其中的大部分角色都需要玩家通过完成各种任务来解禁，而通过战斗获得的经验值可对角色进行多方面的升级。游戏如前作一样采用的是第三人称视角，从公布的截图来看，游戏在画面上进步不小。（文：伊娃）


▲每个角色在耐力、攻击力等方面都有着各自擅长的一面。


▲被狂派抛弃的天火加入了博派，成为汽车人中重要的空中力量。



用跃动在NDS上的双手让事件的真相浮出水面

NINTENDO DS

跳跃大搜查线 THE GAME 潜入潜水艇吧！

踊る大捜査線 THE GAME 潜水舰に潜入せよ！

◆NBGI◆AVG◆预定2010年7月15日◆日版

期待度 B

《跳跃大搜查线》是织田裕二主演的电视连续剧，随着该系列的剧场版第3作将于今夏公映，相关游戏也宣布登陆到NDS上。

故事的开端，是湾岸警署发现了一具因头部流血致死的男性尸体。警署随即设立了搜查本部，并由警视厅的室井慎次担任指挥。青岛俊作等人通过搜查，判明了被害人的身分是一艘名为“Mutsushio”潜水艇上的乘务员。随着凶器被发现以及目击者的证词，事件的真相似乎渐渐被揭开。然而警视厅上层却下达了让湾岸警署停止搜查，将搜查权转交给海上自卫警务队的命令……

在探寻“潜水艇事件”真相的同时，玩家需要解决各种突发事件，其中还穿插着有趣的小任务。在逻辑模式下，玩家将与室井慎次一同整理情报，让逻辑成立从而逼近事件的真相。本作还收录了系列电视剧、电影中登场的人物资料及剧情介绍，大量原作中的经典曲目也会让粉丝们激动不已。（文：LIKY）



▲面对突发事件，玩家必须当机立断，派出合适的搜查员。

▲在限定时间内记下面前穿行车辆的车牌号，各种小任务让游戏更加有趣。

文 翔Starry、Civily练 编 LIKY

游戏一品轩

又是一年高考时，祝愿所有考生都能就读自己心仪的学校。个人觉得，选择专业比选择大学更为重要，而选择自己所喜好的专业比选择更好就业的更为重要。毕竟是你四年的青春要耗费在这上面，而不是你的父母、老师、朋友，要是选择一个无爱的专业会比较纠结的。最后，无论考得好坏，欢迎来到世界杯和E3的热浪狂潮当中！

本辑游戏推荐



Recommend 推荐 S・RPG的爱好者・喜欢游戏人设和声优的人

NDS 光辉圣约2 意志（汉化版）

ルミナスアーク2 ウィル

MMV	S・RPG
汉化版	编号：2304

人类与魔女之间不得不说的故事

虽然小翔不怎么爱玩战棋类游戏，但是2007年发售的《光辉圣约》凭借其不错的素质让我玩了好一段时间。可能MMV觉得卖得还行，于是在2008年和2009年陆续推出了第二作《意志》和第三作《瞳》。本作虽然定位为S・RPG，但玩起来的感觉更像文字AVG与SLG的结合。游戏在剧情上与第一作没有必然联系，即使没玩过前作的玩家也不会有故事方面的障碍。本作的一大亮点在于人设，华丽到掉渣的人设让玩家对游戏兴趣度大增，而高矮萌御环肥燕瘦的魔女相信也是不少玩家进行游戏的动力。本作虽然不是全程语音，但是声优阵容却异常强大，游戏中的有声角色超过了25位，其中还包括保志总一朗、福山润、田中理惠、钉宫理惠、加藤美英里等知名声优。故事方面，本作讲述了拥有4000年历史的卡尔纳瓦王国一直在和平地发展着，然而由冰影魔女发动的魔女战争却使得王国遭遇了空前的危机，刚出道的菜鸟男主角在偶然间获得了不寻常的力量，由此野鸡变凤凰，开始了他拯救国家并顺便追求魔女妹子的冒险旅程。除了主线剧情外，玩家还可以在公会接受委托完成分支任务。战斗系统方面，本作的玩法较为传统，在战斗时主要考虑角色朝向和地形高低两个要素。在战斗中玩家还可和魔女建立契约，建立后主角的属性会发生变化，各方面数值也会有所提高。游戏在战斗结束后有提高其他角色好感度的战后休憩，不过玩家要选对答案选项才能提升好感度。本作的汉化度很高，虽然有个别地方没有汉化，不过这并不影响玩家正常游戏。



▲本作的开场动画十分出色。

▲游戏的战棋式玩法比较传统。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

NDS 创造球会DS 世界挑战2010

サカつくDS ワールドチャレンジ2010

SEGA	SLG
日版	编号：4964

世界杯来临，SEGA在近日也趁势推出了"《创造球会》系列"的最新作《创造球会DS 世界挑战2010》。正如游戏副标题所述，游戏相对前作把赛场拓展到了全世界范围，英超、意甲、西甲等欧洲顶级联赛将在本作中登场。玩家在游戏中将扮演球队的经理运作球队的大小事宜，协助球队取得好成绩。本作继承了前作灵活运用触控笔进行游戏的特点，比赛中玩家需要根据上屏比赛的形势作出判断，然后即时在下屏幕调整阵容的攻守和人员位置变动，这种实时控制的感觉非常好。除了核心的俱乐部模式，游戏还提供了国家队模式，它能让玩家率领喜欢的国家队在世界足坛四处拼杀。在世界杯激战正酣之际用本作体验一下绿茵场排兵布阵的感觉是不错的选择。



▲游戏中的人物都是三头身比例。

推荐给 热爱足球游戏的玩家·喜欢经营类游戏的玩家

NDS 俄罗斯方块派对 豪华版

Tetris Party Deluxe

Majesco Games	PUZ
美版	编号：4966



▲本作增加了不少新的玩法。

任天堂在2006年制作发行的《俄罗斯方块DS》在全球销量突破了200万套，如今《俄罗斯方块》的版权商重新收回了版权，并将其授权给了Blue Planet Software（PC版）、EA Mobile（手机版以及PSP版）、Tetris Online（家用机和NDS版）、Imagination Games（玩具）四个厂商。本作是由Tetris Online进行制作开发的，游戏还同时推出了Wii版。游戏除了收录最经典的两个模式"马拉松"和"CPU对战"模式外，还增加了几个趣味十足的模式：攀登者模式中，玩家需要堆积俄罗斯方块帮助一个小人攀登到顶点；阴影模式中，玩家需要用俄罗斯方块拼出背景的阴影图案；炸弹模式中，玩家要用带炸弹的方块完成游戏。本作支持最大8人的联机游戏，其中既有对战模式又有协作模式，乐趣十足。

推荐给 喜欢简单轻松游戏的玩家·益智游戏爱好者

NDS 徽章机器人DS

メダロットDS

Rocket Company	RPG
日版	编号：4962

《徽章机器人》诞生于1997年的GB平台，之后还曾推出过GBA版，该系列主要是以丰富的零件组装徽章机器人为卖点，在玩家中一直保持着稳定的人气。最近该作正式登陆NDS，并分《独角仙版》和《锹型虫版》两个版本进行发售，两个版本的区别在于最初获得的徽章机器人、道具、零件都会有所不同。在本作中，厂商不仅对战斗画面进行了3D化，还增加了许多联机对战的新要素，为游戏注入了新鲜血液。游戏的系统与大家熟知的《口袋妖怪》有些相似，强调收集、培养和对战，玩家需要通过战斗、收集、组合来获得更为强大的机器人，丰富多彩的零件组合是游戏的一大魅力所在，高级的零件不仅招数华丽，在战斗中更是克敌制胜的好法宝，遇到难缠的敌人时更需要玩家绞尽脑汁来寻求最佳组合。



▲游戏中最大的亮点在于对机器人的自由改造。

推荐给 有收集嗜好的玩家·喜欢《口袋妖怪》的玩家

PSP 魔力充电娘CC

ファイト一发！充电ちゃん!! CC

Russell	AVG
日版	容量：约1GB

《魔力充电娘》是作者Ditama某的少年向漫画作品，在2009年被改编为了动画，小翔没有看过动画，所以用百度图片搜索了下，发现……之前本打算收集些壁纸放在光盘里的想法也不得不放弃。总之，本作以非常和谐的动画版为基础，同时加入了原创的角色和剧情，并以这个原创角色为主角展开冒险。本作在游戏角色间引入了好感度系统，随着剧情的发展，根据选择的不同，角色间的好感度会发生相应的变化，而好感度对以后情节的走向有着很大影响。本作的CG收集较以往的文字AVG游戏有一些变化，比如在剧情中有用球棒打充电娘的小游戏，如果成绩越高充电娘被打后的表情越幸福（充电娘喜欢被虐……），而收集到的CG也会有所不同。



▲充电娘活力四射的笑容是否也让你充满了能量？

推荐给 《魔力充电娘》的粉丝・喜欢擦边球动漫的玩家

PSP 狂躁猴子 混乱

Manic Monkey Mayhem

The Code Monkeys	ACT
美版	容量：约120MB



▲以最炫的动作闪躲敌人的攻击！

本作是一款有趣的动作游戏，最近该作刚刚登陆PSN。游戏中玩家将扮演一只活蹦乱跳的猴子，利用香蕉等武器来和敌人斗争。刚开始游戏时，玩家需要在众多备选猴子中选择一只进入到教学模式。本作的教学模式制作得比较细致，能让玩家充分理解每一个操作，不过很遗憾的是玩家必须完成所有教学关卡才能进行其他游戏模式，让人稍觉冗长。游戏正式开始后，玩家会立即感受到节奏的加快。玩家不仅要珍惜稍纵即逝的攻击机会，还要时刻提防其他猴子对你的攻击，有时没有弹药了甚至还需要“空手夺白刃”把敌人的香蕉夺过来武装自己。除了战役模式外，本作还拥有乱斗模式、生存模式和组队模式，在这些模式中玩家可以自由选择沙漠、太空、南极等场景，尽情享受游戏的乐趣。

推荐给 喜欢大乱斗类游戏的玩家・喜欢动作游戏的玩家

NDS 掌上七巧板

Hands On! Tangrams

Storm City	PUZ
美版	编号：4975

七巧板，顾名思义，是一种由七块板组成并可以拼成各种动物、人物、建筑等形状的玩具，相信很多玩家都会对这个经典的童年玩具有着美好的记忆。本作就是这样一款充满了童趣的七巧板游戏，不仅卡哇伊的画风让人倍感温馨，小孩淘气的叫喊声、工作人员的卡通自画像等细节也在不经意间营造出了童年的感觉。游戏的操作很容易上手，只要用触控笔把板块移动到正确的位置，再用方向键旋转到合适角度组合出规定的图形就OK了。熟悉操作后玩家就可以在各种拼图主题中大展身手了，比如在动物园主题中玩家可以组合出狮子、大象、长颈鹿等可爱的形象，让原本空荡荡的动物园恢复生机。虽说只有简简单单的七块板，但是有些图形依然会让你苦思冥想后才能拼得出来。



▲这个即将拼好的动物是什么呢？

推荐给 喜欢拼图类游戏的人・想怀念一下童年记忆的玩家

PSP 超市也疯狂

Supermarket Mania

G5 Entertainment	SLG
美版	容量：约140MB

本作是一款以超市经营为主题的模拟游戏，在游戏中，玩家要扮演超市里的店员，处理超市里的各类杂事，让超市能有条不紊地运作。游戏中玩家最主要的工作就是推着车对货柜进行补货，因为推车的容量是有限的，所以玩家要经常奔波于货柜与仓库之间。来超市购物的顾客不全是好脾气，当顾客要买的东西没货时头上就会出现一个心情指示盘，短时间内玩家要是没能对这个商品及时进行补货，顾客就会愤然离开。超市里也经常会出现一些意外状况需要你来处理，比如顾客乱扔的垃圾玩家应该尽快打扫干净，一旦其他顾客踩到垃圾滑倒了会扭头离开（顾客是上帝）。游戏玩到后期会让人有点手忙脚乱的感觉，如何合理分配时间照顾好每一个环节是对玩家的巨大考验。



▲你需要在超市里忙上忙下。

推荐给 想自己开超市的人·擅长运筹帷幄的玩家

一品短消息

NDS短消息

●今年2月发售的动作冒险游戏《龙珠DS2 突击！红绸军》（4710）在近日发布了繁体汉化版。《掌机王SP》第129辑有本作的详细攻略。

●上辑本栏目推荐过的恐怖ACT《恐怖病房Ⅱ》（4930）在最近推出了简体汉化版，喜欢恐怖游戏的玩家不能错过这款优秀的作品。

●音乐节奏类游戏《懒懒熊节拍》（4513）在近日推出了汉化版，游戏的玩法类似《节奏天国 金》，不过其画面十分活泼可爱，强烈推荐给女性玩家。



●2008年3月发售的二战飞行模拟游戏《烈火英雄 皇家空军传奇》（2229）在最近发布了汉化版，游戏还支持多人联机。

PSP短消息

●PSP平台的超级大作《潜龙谍影 和平行者》的美版正式发售，不擅长日语的玩家推荐玩美版。《掌机王SP》第134辑有本作的详细攻略。

●“《伊苏》系列”在PSP平台的最新作《伊苏 菲尔盖纳之誓约》在最近推出了汉化版，游戏的文本和图片都已经完全汉化，喜欢《伊苏》的朋友不要错过本作。

●文字AVG神作《Clannad》在近日推出了相关的最新作《Clannad 在被光守护的坂道上 上卷》，而该作的文本汉化版也很快推出。游戏根据电击杂志上连载的官方小说改编，每一话讲述一个角色的故事。游戏的下卷将在7月15日发售。

●《EVA》又出新作了，只不过这次是柏青哥。《必胜柏青哥攻略系列 携带版Vol.1 新世纪福音战士 魂之轨迹》在近日正式发售。



四年一届的世界杯终于再临！作为一个伪球迷，世界杯肯定是不能错过的！很神奇的是中国队竟然在陪练赛中战胜了法国队。我看好的几支豪门在热身赛中表现都非常优异，希望正式开赛后不要让我失望！



本作是《小小大星球》和《马里奥赛车》的创意结合体，不仅可以像乱斗赛车游戏《马里奥赛车》一样在游戏中使用道具去阻碍对手，也可以像《小小大星球》一样自制关卡，可以说本作是首部完美呈现GAME3.0游戏精髓（游玩、创造、分享）的作品。游戏的中英文合版将于6月24日发售，我们一起期待吧！

文 伊娃 美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

摩登全民赛车

ModNation Racers

SCEA	RAC	2010年5月25日	美版
1～6人	39.99美元	无对应周边	

操作表

十字键/滑杆	控制方向、撞击临近的对手
L	刹车/倒车
R	油门
△	氮气加速
□	使用道具
×	轻按为跳跃、连按两下为大跳、按住为甩尾
○	使用护盾



模式介绍

比赛模式

比赛模式分为单人比赛、生涯模式和多人联机比赛。起初玩家可于单人比赛中对各种比赛技巧进行试练，并尽量熟记各地图的详细路径，想要迅速上手的玩家都必须要遵守这两点。

生涯模式是主模式，每个关卡都提供了3项挑战项目，即过关条件、额外条件以及奖杯收集系统。首先玩家必须要完成每关相应的过关条件才能解禁下一关，比如拿到前三名的名次等；其次，每个关卡还附带了更高级的额外条件，比如在比赛中车辆达到了最高速或是完成了某特定动作等，条件达成后就会有相应的道具奖励；最后，游戏还非常厚道地为玩家准备了独特的奖杯收集系统，通过坚持不懈的挑战，达成该奖杯的解禁条件后就能获得奖杯了，难度虽然很高但这却是真正的赛车游戏爱好者们最重视的环节。

多人联机模式中除了包含玩家之间面对面的对战以外，还提供了线上联机功能，这样玩家就可以上网与其他网友对战了。



社区模式

在这个模式中玩家可以将自己设计的作品与全球的玩家共享，也可以使用下载模式下载其他玩家的优秀作品，总之无论你是想上传还是下载都可以随心所欲地操作，如果你有着这方面的独特天赋，可别吝啬展示哦！

设计模式



这是本作的招牌内容，在这里玩家可以切实体验到制作的乐趣。游戏为广大玩家提供了比《小小大星球》中还要丰富得多的素材，从角色到赛车到地图，每个细节都应有尽有，例如皮肤71种、眼睛455种、嘴巴330种等，况且左右眼和左右耳都可以分别选择不同的类型，绝对惊艳到让你咋舌。初期时素材库里面现成的素材玩家都可以随便使用，标有锁头图案的表示需要玩家通过比赛来一一解禁。角色和赛车的设计都非常简单，使用L/R键来切换大选项，进入后按方向键即可选择试穿。

赛道的设计最为深入，玩家需要在一片荒地上设计出赛道，素材的选择以及摆放的位置等所有细节都需要玩家亲力亲为，以下为大家详细介绍步骤：

1 赛道编辑。选择New可新建赛道，而选择Edit即可编辑系统中现有的赛道，初期一共只有4种地形可以选择：阿尔卑斯山、沙漠、海岸和丛林，随着生涯模式的深入会一一解锁其他地形。按下L键就能定下门框的位置，R键为赛道延伸，L键则为后退，赛道延伸的方向可自由决定，不过要注意，赛道有着总长度的限定，且赛道不可重叠。

2 细节设定。包括Bank——修改赛道左右倾斜的坡度；Lift——赛道的前后坡度；Width——赛道的宽度；Runoffs——位于车行道外缘至路基边缘的带状部分，即路肩；Fences——护栏；Re-Pave——路面材质。使用滑杆控制光标的移动，方向键用于选择素材。

3 选择天气。天气只能在所选地形的菜单中选择，不同地形中的天气也有所不同。

4 周边设定。首先可以选择Paint Terrain来给赛道周围的地面选择颜色，L/R键可缩放视野，□/○键可调节光标的范围。其次就是选择Deform Terrain来改变赛道周围的地形，比如隆起高山、陷入悬崖、添加湖泊等。最后就是Place Props添加各种各样的物品了，包括障碍物、人群、道路清洁车等。





起跑 本作有着快速起跑的设定，当闪过三盏倒数彩灯后，再在三盏彩灯全部亮为绿灯的刹那按下油门，便可以超高速超越前面的对手。

道具 赛道上的特定位置会不断补充各种道具，道具的种类分为攻击、加速和陷阱三种，收集到后即可按□键使用。不过玩家每次只能携带一个道具，用掉后才能收集下一个。

护盾与氮气加速 在看到对手在前方道路上放置的炸弹或是对手正在对自己发射火箭弹等的时候，启动护盾即可抵挡所有攻击，不过护盾受能量槽的影响，当能量槽耗尽时护盾就自动关闭了。氮气加速也需要消耗大量能量槽，按住△键启动后就可以获得极高的速度，如果在能量槽耗尽之前松开△键就会恢复原速，且不再消耗能量槽。

能量槽的积蓄 可从多途径进行积蓄：a.在沟壑间大起跳时，当车辆处于空中滑翔阶段，使用方向键来做出各种花哨的动作，这样就能快速地积蓄了。另外，在某些大坡度顶端跃起也会有一小段时间做动作。b.漂移。c.成功攻击到敌人或是完成一圈比赛后也会积蓄能量槽。



比赛前过场动画以及解说员的激烈解说让比赛的气氛猛涨，比赛的过程欢乐而刺激，比赛后解禁的道具和奖杯让人成就感十足。而优秀的自制关卡系统亦让人深入得不能自拔，虽然PS3版延迟了发售时间，但我想PSP版的本作与其相比应该不会有什么实质性的差距。



从漫画、动画、游戏，《妖精的尾巴》人气度不知不觉就升了上来，这让从很早就开始追看漫画的本人十分欣慰。游戏走的是仿《怪物猎人》路线，原作中出现的许多角色都会在游戏中登场，并且玩家可以操作这些角色作战，这对喜欢原作的玩家自然有着很强的吸引力。

文 阿鲁 美编 Juxi

PLAYSTATION PORTABLE

妖精的尾巴 携带公会

FAIRY TAIL PORTABLE GUILD

Konami	ACT	2010年6月3日	日版
1～4人	5250日元	无对应周边	

操作简介	
滑杆	移动
十字键	转换和变更视角
□	普通攻击，可进行多段连击，威力较小
△	特殊攻击，可将敌人打至浮空状态，威力较小
○	魔法攻击，需消耗MP槽，威力相当可观
×	跳跃
L	将视角锁定在角色面对的方向
R	防御，配合滑杆使用为翻滚，有一定的无敌时间
START	菜单，从上到下依次是查看道具以及设置使用道具的快捷键、查看任务情报、暂停游戏、查看角色状态、返回公会
SELECT	打开道具使用菜单，按下对应的按键就可以使用已设置好快捷键的道具



游戏方式

这是一款向《怪物猎人》致敬的作品，其系统相似程度超过80%，不管是任务的领取、战斗的场景和方式、战后的整备，都能看到《怪物猎人》的影子。游戏和《怪物猎人》一样是以任务制来推进流程的，当完成了看板上的部分任务后，就会出现可推进剧情的关键任务，这种任务的旁边会有一个两把刀交叉的标志。任务的内容都是消灭一些固定的敌人，游戏后期的巨型怪物除了拥有丰富的攻击手段外，甚至还会换区。大型怪物受到攻击是不会产生硬直的，并且这些敌人的防御力高到使用普通攻击几乎不能对它们造成伤害，因此在面对大型怪物时一般都全程采用魔法攻击来对付，在没有MP施放魔法时就老老实实地进行防御吧。



公会的设施

这里是玩家进行战前准备的地方，接受任务、购买道具、升级公会等活动都在这里进行，相当于《怪物猎人》里的猎人集会所。需要注意的是，玩家在购买了服装、装备以及魔法后需要前往露西的家才能进行装备和更换。

出口的门	可以从这里进入露西的家以及通信联机的房间
柜台后面的门	进去后里面还有4个房间，分别是装饰屋、衣装屋、魔法屋和音乐室，需要在会长那里扩建后这些设施后才会开启
与会长对话	可以对部分设施进行扩建以及进行存档的处理
与米拉对话	购买道具的地方，游戏后期需要用到大量的回复道具，高级道具的价值不非，是游戏里最花钱的地方
仓库	可以查看仓库里的道具情况以及取出仓库里的回复道具
任务看板	接受任务的地方，可以在这里更换同伴角色
通往2楼的阶梯	前往接受高级任务的地方，游戏流程进行到一定程度后开启



露西的家就是自己的家，和《怪物猎人》一样，例如更换装备之类的操作都必须在这里完成，不过和《怪物猎人》相比，这个家的实用性就差太多了，连猫饭都不能吃……

仓库	等同于公会设施里的仓库
ドレッシングルーム	非常重要的设施，角色的魔法、服装、装备以及发型都必须在这里进行更换
チーム设定	设定玩家控制的角色以及同伴角色，玩家自己控制的角色只能在这里进行更换
トロフィー确认	查看奖杯收集情况，许多奖杯都有获得的方法



魔法可以说是本作的主题，在游戏中每个角色都有自己专属的魔法，当角色等级提升后还可以在魔法屋里买到更多威力强大的魔法。各种魔法的演出效果相当华丽，威力也比普通攻击大很多，可以说是游戏后期的主要攻击手段。每个魔法都有固定的MP消耗值，在露西的家里可以给角色装备上已经购买过的魔法。在本作中，玩家不能随心所欲地使用魔法，魔法槽一共有4格，每次使用魔法后都会消耗该魔法对应格数的MP，玩家可以事先在家里装备想使用的魔法。在装备魔法时可以看到该魔法对应的魔法槽的位置，魔法槽的剩余量就决定了能放出什么样的魔法。例如玩家在第一格魔法槽装备了“魔法A”，在第二格魔法槽装备了“魔法B”，那么在战斗中只要魔法槽的数量不低于两格时，玩家都只会放出“魔法B”，低于两格时再使用魔法才能放出“魔法A”。玩家可以装备1至4个魔法，在不同时机使用不同的魔法不但可以有效克敌，观赏性方面也比使用单一的魔法好看得多。

除了普通的魔法外，玩家还可以使用威力超大的合体魔法。玩家攻击敌人时，头像旁边的必杀槽会不断蓄积，蓄满后就可以按下L+△键爆气，爆气后角色的基本能力会有所提升，再次按下△+○键就可以发动合体魔法。合体魔法的威力巨大，攻击范围是全屏的敌人，不过发动时出招慢，不容易命中敌人，命中后需要连点○键蓄积能量槽，能量槽蓄积得越多，敌人受到的伤害就越大。



装备与升级

在战斗时怪物死亡后有一定几率掉落素材，素材在过关后会统一进行清算，一般来说都是把这些东西全部收进仓库。怪物掉落的素材主要用作装备的升级，在装饰屋除了可以购买装备，还可以给装备进行升级。装备在进行升级时类似走晶球盘，通过消耗特定的素材就可以给装备附加各种能力。装备升级后除了能力会发生变化，外形也会跟着变化。





虽说是一款FANS向游戏，咱不能对它要求太高，不过除了仿《怪物猎人》和30名可操作角色外，实在找不到其他亮点。游戏几乎没有手感可言，普通攻击到了游戏后期基本就失去了存在的价值，虽说游戏的主题是魔法，但也不用设定为全程使用魔法来进行战斗吧。而且使用魔法还要消耗MP，耗时又耗力，再加上那贵得离谱的回复药品，实在很难让人有持续玩下去的动力，只推荐给极度喜爱原作的玩家。

文 酷洛洛 美编 咕噜



在FC时代，“《热血》系列”可谓无人不晓，《热血足球》、《热血篮球》、《热血进行曲》这些游戏曾经让多少玩家废寝忘食，犹记得酷洛洛当年为了玩“热血”与同学们争抢手柄继而大打出手的美好时光……咳，说回正题，本作是以FC上的《国夫君的热血足球联赛》为基础并加以重制的作品，游戏画面也从当年的8位点阵图摇身一变为全3D画面，现在就来看一看吧。

NINTENDO DS

国夫君的超热血足球联赛 加强版 超级世界杯

くにおくんの超熱血！ サッカーリーグぷらす

Arc System Work	SPG	2010年5月27日	日版
1～4人	128Mb	4179日元	无对应周边



模式介绍

ねっけつリーグ（热血联盟模式）

挑战世界四大足球联盟，以成为世界第一的足球队为目标的比赛模式。

もくもくプレイ（练习模式）

选择我方及练习对手各两名球员担当前锋与守门员进行练习，可以设置场上双方球员的行动以及各种环境状况。

たいせんプレイ（对战模式）

最大支持4人同时游戏，另外还包含2人对战专属的点球PK赛。

エキシビジョン（表演赛）

通关后开启的特别比赛，对手为隐藏队伍“とびおかFC”，胜出后可以选择包括这支球队在内的任意球队参加比赛。

コレクション（收藏模式）

在这里可以鉴赏从联盟模式和任务模式中收集的各种道具和收藏品。

ミッション（任务模式）



在ねっけつリーグ模式的比赛中满足条件后，该模式的相关任务就会解除，相当于成就收集。随着解除的任务增多还会有特殊奖励。

画面说明

1.上屏：球场画面，镜头会跟随足球移动
2.当前比分
3.剩余时间
4.当前的气候
5.下屏：球场迷你地图，通过下屏观察自己以及场上人员的位置。
6.指令界面：双方发出的指令以及队友的应答都会在该画面中出现。





操作方法

通常状态	十字键	移动
	→→	冲刺
	冲刺时→→	超级冲刺
	B键	跳跃

持球进攻	A键	传球
	→+B键	挑球过人
	Y键	射球
	→+Y键	低角度射球
	←+Y键	后旋射球
	↑或↓+Y键	香蕉球
	离开球时→+Y键	鱼跃顶球
	跳至顶点Y键	必杀射球
	跳至顶点→+Y键	超级头槌射球
	跳至顶点←+Y键	超级倒挂射球

防守状态	A键	铲球
	跳跃中A键	空中飞踢
	Y键	抢截
	跳跃中Y键	空中抢截

进攻指示	队友持球时Y键	射球指示
	队友持球时A键	传球指示

防守指示	抢截指示	抢截指示
	铲球指示	铲球指示

特殊动作	跳至球上着地	踩球
	踩球时长按B	踩球弹跳
	鱼跃顶球后十字键	虫式挪动
	持球时A键	原地挑球
	原地挑球后长按A键	海豚式颠球

角色固有技	↑↑或↓↓（如日本队的つねを、英国队）	必杀带球（ひっさつどりぶる）
	持球时B键（如日本队“よりつね”、巴西队）	燕返（つばめがえし）
	防守状态下落地时→+Y键（如日本队的くにお、泰国队）	爆裂攻击（ばくれつあたっく）
	有风下且无人持球时冲刺跳中A键（日本队的さじ可在无风下使用）	旋风脚（とるねーどきっく）
	防守状态状态下冲刺中Y或A键（如日本队的いわかべ、麦西哥队）	钻头攻击（どりるあたっく）
	防守时B键（如日本队的うがじん、南非队）	阿克塞尔三周跳（とりぷるあくせる）
	→→Y键（守门员专用，如日本队的げんえい、西班牙队）	旋风升龙拳（とるねーどぱんち）

守门员	Y键	出拳
	→→Y	升龙拳
	→A键	飞身扑救
	→→键	碎步移动

三步掌握必杀射球

第一步

持球

第二步

持球跳至最高点

第三步

按Y键射球！

玩家操作的日本队每个成员都有着不同的必杀射球，掌握必杀射球后会让比赛更加有利，以下是使出必杀射球的三大步骤，只要熟悉之后玩家就可以随意使出必杀射球了。

关于道具



在赛前以及中场休息的时候，我们可以给队员装备道具来调整队员的能力和状态，但注意同一种道具使用在不同队员上效果也各不相同，要根据角色的性格和趣味进行装备道具，否则会出现反效果，通过比赛获胜还可以得到更多有利与比赛的道具。不过道具并不是决定胜负的关键，同学们只要再往下看就知道了……



邪道入球法

FC版经过了这么多年，已经被玩家琢磨出各种各样的入球秘法，不过到了DS版许多都已经不能使用了，不过这并不代表DS版就没有这些似Bug非Bug的怪招，以下酷洛洛给大家介绍几招必入战术，相信玩家在游戏过程中还会发现更多这类的技巧。

守门员开球偷球



进攻时我们可以故意把球送出底线外，然后让对方守门员大脚开球，这时我们移动至球前，等待守门员踢起球的瞬间后上或后下跳起，再来一个倒挂射球进网，推荐有燕返的角色使用，成功率会更高。

晃过守门



用超级冲刺带球至小禁区前，推荐正对守门员，在即将踏入小禁区的瞬间按↑或↓键快速平移，晃过守门员后按Y键射球入网，当然你也可以把球直接带进去，很是随意，且全难度适用。

门边送球入网



以该图为例，在门柱偏下的位置狂奔，只要在小禁区下方移动，守门员是不会前来扑救的，在即将出界的瞬间用超级冲刺后再按↑键转移，直接把球送进门内，这招十分讲究时机，但优点在于即使懂得旋风升龙拳的守门员也无法应对。

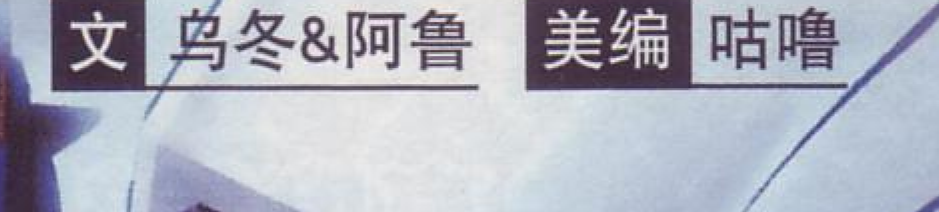
燕返过守门



必须是懂得燕返（つばめがえし）的角色方可使用，以日本队为例，よりつね和隐藏角色しらぬい均有此技能。具体操作类似晃过守门，持球用超级冲刺至小禁区前，踏入小禁区的瞬间按↑或↓键+B跳起，可以躲过守门员并连人带球跳入球门中。



这已经是Arc System Work上复刻的第三款《热血》作品了。尽管3D的画面让老玩家略感不适，但当年FC版上的搞笑与热血依旧原汁原味地搬到NDS上，我们会发现游戏中有意无意地保留不少FC版的一些低级错误，但这却成了一盘“让新玩家察觉不到，老玩家备感怀念”的好棋，不禁让人期待今后更多的《热血》复刻作，最后总结酷洛洛只有两个字：推荐！



スーパーロボット大戦OGサーガ

魔装機神

THE LORD OF ELEMENTAL

スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神 ザ・ロード・オブ・エレメンタル

攻略透解 GUIDE THROUGH

POCKET HALO 光环视频收录

推荐度 A

NINTENDO DS

超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王

スーパーロボット大戦OGサーガ 魔装機神 ザ・ロード・オブ・エレメンタル

NBGI	S・RPG	2010年5月27日	日版
1人	512Mb	6090日元	无对应周边

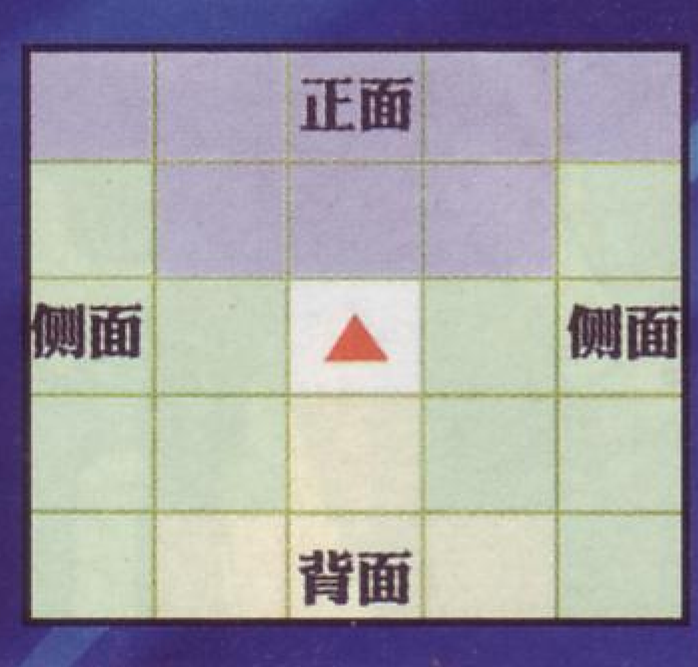
作为“《机战》系列”最早的原创参战作品，《魔装机神》早已深入人心。不过由于之前Winky Soft和Banpresto分家，系列就再没有新作推出，这次得益于两家的再次合作，《魔装机神》也终于得已登上次世代的舞台，下面就让我们尽情领略这款经典之作的魅力吧！





方向补正

地图上的单位都存在方向概念，当单位交战时，防御方的面朝方向会对双方的攻击力和命中率产生影响。单位在移动结束时可以选择面朝的方向，相对攻击方的位置，防御方的方向分为正面、侧面和背面三种，攻击时要尽量选择敌人的侧面和背面进行攻击，而防御时也是一样，应尽量减少把侧面和背面暴露给敌方的情况。



	攻击方		防御方	
方向	命中率	攻击力	命中率	攻击力
正面	100%	100%	100%	100%
侧面	120%	120%	80%	100%
背面	150%	150%	50%	100%

Z.O.C

单位前后左右邻接的4个格子被称为Z.O.C（Zone of Control），只要对方进入这个区域，就算移动力还有剩余都会强制停下。Z.O.C可以说是方向补正的延伸，因为要绕到对方背后需要更多的移动力，好好利用这一点可以有效防止背后遭敌，不过要注意的是敌方单位也同样有Z.O.C。

ZOC

ZOC ▲ ZOC

ZOC

高度差补正

地图的高度差也会对攻击时的命中率产生影响，从高往低攻击时容易命中，相反，从低往高攻击时命中就会变得困难。另外当双方的高度差在2以上时，格斗武器也会变得无法使用。

高度差	命中补正	高度差	命中补正
+15	200%	−1	90%
+14	200%	−2	80%
+13	200%	−3	70%
+12	200%	−4	60%
+11	200%	−5	50%
+10	200%	−6	40%
+9	190%	−7	30%
+8	180%	−8	20%
+7	170%	−9	10%
+6	160%	−10	10%
+5	150%	−11	10%
+4	140%	−12	10%
+3	130%	−13	10%
+2	120%	−14	10%
+1	110%	−15	10%
0	100%		

精灵补正

魔装机各自都被风、炎、水、大地四种守护精灵里面的其中一种寄宿，不同属性精灵之间存在着相克关系，会对战斗时的伤害产生影响，精灵间的相克关系可参考下表。注意没有守护精灵的机体则不受相克关系影响。

另外守护精灵根据属性的强弱被划分为不同的“格（段位）”，格从低到高分别是低位、高位、圣位，每阶段的攻击力上升10%。



攻\守	风	水	大地	炎
风	100%	100%	120%	80%
水	100%	100%	80%	120%
大地	80%	120%	100%	100%
炎	120%	80%	100%	100%

气力补正

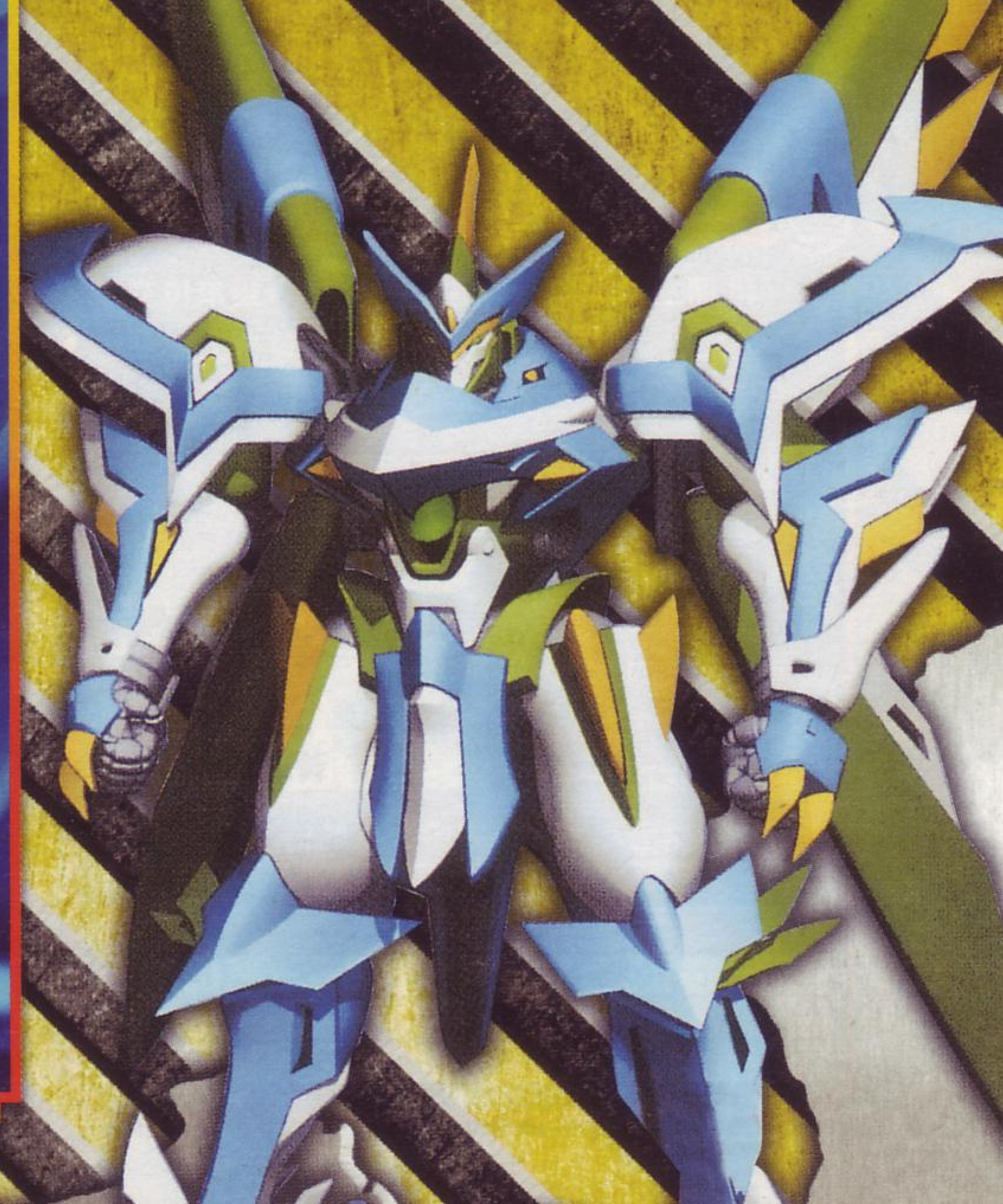
作为机师的参数之一，气力也会影响攻击力，一般情况下气力初始值为0，每提升1点就会增加1%的攻击力，最大增加50%。另外，部分武器会有气力要求，需要达到指定的气力才能使用。

气力升降一览	
攻击敌人	气力+1
遭到敌人攻击	气力+1
自机击破敌机	气力+5
我方单位击破敌机	气力+1
接受补给	气力−10

气补正

气（プラーナ）是每个机师都持有的生体能量，相当于机师的MG，使用部分武器时会需要消耗到气，不过气更重要的作用在于会对机体的HP、MG、装甲与移动力产生影响。机师升级时气也会增加，相应地机体能力也会跟着提高，而当使用了需要消耗气的武器而减少时，机体能力也会随之下降，气被消耗后，会每回合回复最大值的1/16。

气对机体的补正值	
最大HP	+当前气数值的10倍
最大MG	+当前气数值的1/2
装甲	+当前气数值的5倍
移动力	+当前气数值的1/32



资料篇

精神

《机战》中的精神相当于其他游戏中的道具，可以用来回复HP，或是为自己带来各种各样有利的效果。使用精神需要消耗机师的SP，SP消耗的多少根据精神而异，一场战斗中用掉的SP不会回复。另外在每关过关时，没用完的SP会乘以2变成经验值。

名称	消耗SP	效果
根性	10	回复自机HP最大值的30%
ド根性	18	自机HP全回复
信赖	17	指定机体HP回复30%
友情	23	我方全员HP回复50%
爱	34	我方全员HP全回复
再生	32	使用后被击坠时自动复活，但HP为最大值的一半，气与SP不回复
P回复	34	指定机师气最大值回复
M吸收	20	指定敌方一机MG减少50，自机MG回复50
补给	36	指定机体MG和弹数全回复，被补给机师气力-10
加速	6	下次移动时机体移动力+3
觉醒	40	行动回数+1
再动	54	指定行动结束的机体再行动一次
必中	12	一回合内自机命中率变为100%，ひらめき优先
气合	20	气力+10
激励	45	指定我方机师气力+10
热血	26	下次对目标攻击产生的伤害变为2倍
ひらめき	14	100%回避敌人攻击一次
铁壁	40	一回合内自机装甲2倍
幸运	28	下次战斗获得的资金和经验值变为2倍
报复	50	下次战斗自机受到的伤害反弹给敌全体

特殊技能

名称	效果
气配察知	受到侧面和背面攻击时，机体自动转为正面，技能等级越高发动几率越高
斩り返し	受到格斗武器（必杀技除外）攻击时，对手攻击无效化，技能等级越高发动几率越高
再攻击	攻击或反击结束时，以相同武器再攻击一次，技能等级越高发动几率越高
2回移动	1回合可行动两次
底力	HP在1/4以下时攻击必定会心一击
分身	无视命中率的攻击完全回避，技能等级越高发动几率越高

特殊能力

名称	效果
HP回复	每回合开始时自动回复HP，回复量分为1/10、2/10、3/10三种
MG回复	每回合开始时自动回复30的MG（能力栏不显示）
修理能力	可使用“修理”指令为自机或友军回复HP
补给能力	可使用“补给”指令为自机或友军回复MG和残弹

我方机师一览

精神和技能等号后面的数字为精神和技能的习得等级，而括号里的则表示每一级技能的习得等级，注意这里给出的特殊技能习得等级为最低等级，实际上还有0～+4的浮动。

名称	译名简称	精神	特殊技能	加入方法
マサキ＝アンドー	正树	根性=1、加速=3、ひらめき=7、幸运=10、必中=21、热血=45	气配察知（1=1、2=7、3=11、4=28、5=38、6=46、7=58、8=65）、再攻击（1=13、2=16、3=21、4=38、5=47、6=55、7=69）、斩り返し（1=15、2=36）、底力=15、2回行动=48	必定加入
テュッティ＝ノールバック	迪蒂	信赖=1、气合=10、ひらめき=14、爱=25、再生=38、P回复=48	气配察知（2=1、3=10、4=25、5=40、6=57、7=66、8=72）、再攻击（1=10、2=26、3=37、4=48、5=54）、斩り返し（1=12、2=37）、2回行动=51	必定加入
ホワン＝ヤンロン	黄炎龙	ひらめき=1、必中=4、气合=10、报复=12、热血=24、觉醒=27	气配察知（2=1、3=9、4=12、5=19、6=38、7=49、8=65）、再攻击（1=10、2=13、3=31、4=46）、斩り返し（1=12、2=25、3=48）、分身（1=12、2=15、3=36、4=50、5=65）、2回行动=52	必定加入

名称	译名简称	精神	特殊技能	加入方法
リカルド＝シルベイラ	利卡鲁德	ド根性=1、必中=3、ひらめき=12、气合=17、友情=20、热血=33	气配察知（2=1、3=6、4=13、5=21、6=29、7=34、8=45）、再攻击（1=10、2=11、3=13、4=15）、斩り返し（1=4、2=13、3=27）、底力=10、2回行动=53	第二章不能使用
ミオ＝サスガ	贵家澪	ド根性=1、ひらめき=5、必中=17、铁壁=25、觉醒=32、M吸收=39	气配察知（4=15、5=20、6=36、7=50、8=68）、再攻击（1=12、2=23、3=47、4=55、5=71）、斩り返し（1=9、2=27、3=47）、分身（1=24、2=40、3=48）、底力=19、2回行动=50	必定加入
リューネ＝ゾルダーク	琉妮	ド根性=1、ひらめき=15、幸运=18、爱=33、再动=46、热血=47	气配察知（4=15、5=41、6=53、7=60、8=72）、再攻击（1=12、2=16、3=25、4=41、5=55）、斩り返し（1=15、2=25、3=37）、分身（1=14、2=24、3=45、4=54）、底力=17、2回行动=49	必定加入
セニア＝グラニア＝ビルセイア	塞莉亚	信赖=6、ひらめき=10、再生=21、P回复=41、激励=45、再动=54	气配察知（1=1、2=10、3=23、4=32）、再攻击（1=21、2=39、3=47）、斩り返し（1=30、2=45、3=51）、2回行动=57	必定加入
ゼオルート＝ザン＝ゼノサキス	西奥路多	热血=1、ひらめき=2、信赖=3、气合=5、激励=11、觉醒=22	气配察知（8=1）、再攻击（4=1）、斩り返し（3=1）、分身（2=1）、2回行动=50	第二章不能使用
マドック＝マコーネル	马托克	根性=1、必中=3、热血=7、气合=10、铁壁=13、M吸收=22	气配察知（2=1、3=12、4=15）、再攻击（1=8、2=11、3=19、4=20）、斩り返し（1=4）、底力=17	第二章不能使用
ゲンナジー＝I＝コズイレフ	根纳吉	根性=1、加速=15、热血=25、气合=29、友情=36、ひらめき=43	气配察知（3=1、4=31、5=42、6=56）、再攻击（1=13、2=21、3=28、4=45）、斩り返し（1=25、2=39）、底力=10、2回行动=56	必定加入
プレシア＝ゼノサキス	普蕾西亚	幸运=1、信赖=15、补给=24、热血=29、激励=38、再动=42	气配察知（1=16、2=21、3=26、4=32、5=42、6=55、7=59、8=61）、再攻击（1=25、2=29、3=42、4=44、5=49、6=61）、分身（1=36、2=39、3=43、4=54）、2回行动=58	必定加入
ザシュフォード＝ザン＝ヴァルハレビア	扎修	ド根性=1、ひらめき=15、热血=27、爱=40、气合=45、激励=49	气配察知（1=1、2=7、3=13、4=29、5=35、6=43、7=58）、再攻击（1=10、2=19、3=26、4=30、5=37、6=42）、分身（1=36、2=40、3=60）、底力=31、2回行动=50	必定加入

名称	译名简称	精神	特殊技能	加入方法
シモーヌ＝キュリアン	希莫努	ひらめき=1、加速=5、再生=17、爱=32、激励=43、再动=49	气配察知（2=1、3=8、4=13、5=25、6=36、7=41、8=57）、再攻击（1=2、2=12、3=31、4=45）、斩り返し（1=4、2=22、3=39）、分身（1=22、2=27、3=36、4=45）、2回行动=54	1.第二章42话“悲しきシモーヌ”不攻击希莫努。2.第二章45话“野心、果てしなく”中由正树说得加入。 第二章28话“悲しみのエリス”过关后的剧情选项中选“认めねえぜ、そんな事はよ”。
ファング＝ザン＝ビシアス	獠牙	ド根性=1、热血=5、ひらめき=8、加速=37、气合=44、友情=53	气配察知（2=1、3=8、4=15、5=31、6=46、7=51）、再攻击（1=11、2=14、3=16、4=29、5=41、6=45）、斩り返し（1=9、2=35）、分身（1=10、2=21、3=39、4=44）、2回行动=52	1.第一章20话“ライバル”的比赛中胜过獠牙，全灭敌人胜利的话要在剧情选项中选“ま、俺も运がよかったのかもな”。2.第二章56话“ファングの真意”由正树说得加入。 1.第一章20话“ライバル”的比赛中胜过獠牙，全灭敌人胜利的话要在剧情选项中选“ま、俺も运がよかったのかもな”。2.第二章35话“ファング绝叫”过关时獠牙仍生存的话加入。
レベッカ＝ターナー	贝琪	ひらめき=1、根性=2、加速=7、必中=11、热血=16、M吸收=38	气配察知（1=1、2=6、3=11、4=28、5=35）、再攻击（1=15、2=23、3=39、4=48、5=52）、2回行动=55	第二章53话“プレシア特训”中加入。 第二章2话“ベッキーとの再会”中加入。
サナン＝ティアンプラサート	迪安	气合=1、ひらめき=6、热血=19、M吸收=26、觉醒=32、激励=47	气配察知（4=1、5=32、6=40、7=45、8=52）、再攻击（1=11、2=14、3=29、4=41、5=56、6=66）、2回行动=55	第二章12话“悟りの境地”中加入。
アハマド＝ハムディ	阿哈默德	根性=1、必中=2、报复=10、铁壁=17、觉醒=20、热血=26	气配察知（1=1、2=4、3=10、4=17、5=31、6=40、7=52）、再攻击（1=8、2=12、3=27、4=35）、分身（1=21、2=27、4=55）、2回行动=51	第二章46话“ウェンディの悲剧”中第2回合时总回合数少于250时加入。

名称	译名简称	精神	特殊技能	加入方法
シーエ=デメクサ	迪梅克撒	信赖=1、再生=22、友情=26、激励=33、P回复=40、再动=52	气配察知（2=1、3=12、4=19、5=38）、再攻击（1=13、2=17、3=29、4=35、5=43、6=57）、分身（1=26、2=36）、2回行动=54	第二章15话“邪神の气配”中加入。
ジノ=バレンシア	基诺	ひらめき=1、必中=2、热血=3、信赖=25、气合=41、爱=46	气配察知（1=1、2=2、3=4、4=10、5=22、6=40、7=59、8=69）、再攻击（1=10、2=22、3=32、4=49、5=54）、斩り返し（1=8、2=26、3=44、4=54）、分身（1=12、2=14、3=35、4=49）、2回行动=55	第二章54话“志士、意气に通ず”中加入。
ロザリー=セルエ	罗莎莉	爱=14、ひらめき=37、热血=39、激励=41、幸运=46、再动=52	气配察知（2=1、3=10、4=17、5=35、6=40、7=53、8=63）、再攻击（1=15、2=39、3=45、4=50、5=57、6=65）、斩り返し（1=17、2=35）、分身（1=38、2=48）、2回行动=55	1.第二章55话“シュメルとロザリー”中先将リブナニッカ+击坠，再将罗莎莉的机体HP削减到50%以下。2.第二章58话“17番目の魔装机”过关后可使用。（如果此前獠牙已经加入则罗莎莉不作为战斗单位）
ロドニー=ジェスハ	罗多尼	ひらめき=1、必中=3、ド根性=5、加速=16、热血=23、铁壁=41	气配察知（1=1、2=11、3=16、4=29、5=42、6=55、7=69、8=76）、再攻击（1=12、2=19、3=22、4=39）、分身（1=16）、底力=21、2回行动=52	1.第二章27话“恶鬼ラセツ”中不击坠ロドニー过关。
エリス=ラディウス	艾丽丝	根性=1、ひらめき=6、热血=23、爱=29、激励=42、再动=49	气配察知（1=1、2=7、3=12、4=20、5=38、6=49）、再攻击（1=20、2=29、3=42）、斩り返し（1=18、2=32、3=44）、分身（1=16、2=17、3=27）、2回行动=54	第二章28话“悲しみのエリス”中用ロドニー说得艾丽丝两次。
シュウ=シラカワ	白河愁	ド根性=1、ひらめき=1、气合=10、幸运=12、热血=16、觉醒=22	气配察知（4=1、5=24、6=26、8=29）、再攻击（5=25、6=32、7=35）、斩り返し（1=10、2=25、3=36）、分身（1=10、2=12、3=19、4=29）、2回行动=48	第二章63话“再会、シュウ”中加入。
サフィーネ=グレイス	莎芙妮	ひらめき=8、热血=15、幸运=20、补给=22、爱=29、激励=55	气配察知（4=1、6=28、6=46、7=58、8=35）、再攻击（3=25、4=30、5=55）、斩り返し（1=5、2=27、3=39）、分身（1=1、2=12、3=18、4=28、5=54、6=55、7=56）、2回行动=53	第二章63话“再会、シュウ”中加入。

我方机体一览

资料里数据全为机体未改造时的基础能力，武器资料里带◆标志的为将其对上武器全改造后得到的升级版武器，而带※标志的为需要达成特定条件才能习得的必杀技。

サイバスター									
守护精灵：风系高位 风	修理费用：10000		移动力：6	HP：3600	装甲：450	MG：60			
特殊能力：HP回复（1/10）	全改造追加奖励：风系圣位 空/移动力+3/装甲+200								
武器名	类型	攻击力	属性	射程	命中修正	弹数	消费MG	消费气	气力要求
サイフラッシュ	射击	1000	P、M	1～4	+15	—	—	30	±0
◆サイフラッシュ	射击	1500	P、M	1～6	+20	—	—	40	±0
ファミリア	射击	1350	—	1～6	+15	4	—	—	—
◆ハイファミリア	射击	2200	—	1～7	+20	5	—	—	—
ディスカッター	格斗	1400	P	1	+20	—	—	—	—
◆バニティリッパー	格斗	2200	P	1	+20	—	—	—	—
アカシックバスター	射击	2200	P	1	−5	3	30	—	15
◆アカシックバスター	射击	3900	P	1～3	+5	5	30	5	10
コスモノヴァ	射击	4300	—	2～5	−5	1	—	5	20
乱舞の太刀※	格斗	4500	P	1	+15	—	50	60	30
※在第二章51话“精灵界の修行”或20话“试练の神殿”出击，过关后仍生存获得。									

ガッデス

守护精灵：水系高位 水 | 修理费用：8800 | 移动力：4 | HP：3600 | 装甲：500 | MG：60

特殊能力：HP回复（1/10）/修理能力 | 全改造追加奖励：水系圣位 刻/HP+1000/HP回复（3/10）

武器名	类型	攻击力	属性	射程	命中修正	弹数	消费MG	消费气	气力要求
ケルヴィンブリザード	射击	1100	M	2～4	+25	—	—	20	±0
◆ケルヴィンブリザード	射击	1500	P、M	2～5	+30	—	—	35	±0
トライデント	格斗	1350	P	1	+15	—	—	—	—
◆グングニール	格斗	1900	P	1	+15	—	—	—	—
ファミリア	射击	1350	—	1～6	+15	4	—	—	—
◆ハイファミリア	射击	2200	—	1～7	+20	5	—	—	—
ハイドロプレッシャー	射击	1870	—	1～4	−5	—	30	—	—
◆ヨツンヘイム	射击	2700	P	1～5	+5	—	60	—	—
フェンリルクラッシュ※	射击	4300	P	1～4	+10	—	60	20	30

※在第二章51话“精灵界の修行”或20话“试练の神殿”出击，过关后仍生存获得。

グランヴェール

守护精灵：炎系高位 炎 | 修理费用：9000 | 移动力：4 | HP：3400 | 装甲：380 | MG：55

特殊能力：HP回复（1/10） | 全改造追加奖励：炎系圣位 光/装甲+300/MG回复

武器名	类型	攻击力	属性	射程	命中修正	弹数	消费MG	消费气	气力要求
メギドフレイム	射击	1200	P、M	1～7	+5	—	—	25	±0
◆メギドフレイム	射击	2100	P、M	1～8	+10	—	—	30	±0
ファミリア	射击	1350	—	1～6	+15	4	—	—	—
◆ハイファミリア	射击	2200	—	1～7	+20	5	—	—	—
プラズマソード	格斗	1600	P	1	+10	—	—	—	—
◆フレイムカッター	格斗	2700	P	1	+10	—	10	—	—
カロリックスマッシュ	射击	2950	P	1	−5	—	40	—	10
◆电光影里	射击	3900	P	1	+15	—	55	5	5
火风青云剑※	格斗	3900	P	1	+5	—	50	45	15

※第二章19话“ヤンロンの修行”中击坠两架デモンゴーレム获得。

ザムジード

守护精灵：大地系高位 大地 | 修理费用：8300 | 移动力：4 | HP：3800 | 装甲：800 | MG：50

特殊能力：HP回复（3/10） | 全改造追加奖励：大地系圣位 暗/移动力+1/HP+3000

武器名	类型	攻击力	属性	射程	命中修正	弹数	消费MG	消费气	气力要求
レゾナンスクエイク	射击	1000	M	1～4	+20	—	—	25	±0
◆レゾナンスクエイク	射击	1400	M	1～5	+25	—	—	30	±0
プラズマソード	格斗	1350	P	1	+10	—	—	—	—
◆ハイパープラズマソード	格斗	2200	P	1	+10	—	10	—	—
ファミリア	射击	1350	—	1～6	+15	4	—	—	—
◆ハイファミリア	射击	2200	—	1～7	+20	5	—	—	—
ブーストナックル	格斗	1600	P	1	+25	—	10	—	—
◆超振动拳	格斗	2500	P	1	+30	—	15	—	5
リニアレールガン	射击	1700	—	3～6	−15	2	—	—	—
カッシーニの间隙※1	射击	2800	P	3～7	−18	—	50	—	5
五郎入道正宗※2	格斗	4500	P	1	+15	—	50	25	18

※1在第二章20话“试练の神殿”出击，过关后仍生存获得。

※2在第二章51话“精灵界の修行”出击，过关后仍生存获得。

ヴァルシオーネR

守护精灵：无 | 修理费用：8800 | 移动力：5 | HP：3500 | 装甲：500 | MG：40

特殊能力：HP回复（1/10） | 全改造追加奖励：移动力+2/HP+2000/HP回复（3/10）

武器名	类型	攻击力	属性	射程	命中修正	弹数	消费MG	消费气	气力要求
サイコブラスター	射击	950	P、M	1～4	+10	2	—	30	±0
◆サイコブラスター	射击	1300	P、M	1～6	+15	6	—	40	±0
ディバインアーム	格斗	1400	P	1	+10	—	—	—	—
◆ディバインブレード	格斗	2400	P、	1	+10	—	10	—	—
メガビームキャノン	射击	1450	—	2～5	−10	5	—	—	—
◆クロスマッシャー	射击	3900	—	2～6	−5	8	—	—	—
クロスソーサー	射击	1900	—	1～5	+15	3	—	—	—
◆メビウスジェイド	射击	3400	—	1～7	+20	6	—	—	—
圆月杀法※	格斗	4400	P	1	+10	—	40	45	20

※在第二章51话“精灵界の修行”或20话“试练の神殿”出击，过关后仍生存获得。

ジャオーム

守护精灵：风系低位 阳炎 | 修理费用：6600 | 移动力：5 | HP：2900 | 装甲：390 | MG：40

特殊能力：无 | 全改造追加奖励：风系高位 风/移动力+1/装甲+300/HP+3000/HP回复（3/10）

武器名	类型	攻击力	属性	射程	命中修正	弹数	消费MG	消费气	气力要求
ビームキャノン	射击	1050	—	1～4	−5	6	—	—	—
ディスカッター	格斗	1200	P	1	+15	—	—	—	—
リニアレールガン	射击	1250	—	2～6	−25	3	—	—	—
◆ハイパーレールガン	射击	1900	—	2～7	−15	5	—	—	—
罪と罚※	格斗	2900	P	1	+15	—	45	20	15
◆カニエーツ	格斗	4000	P	1	+15	—	35	45	10

※第二章31话“复仇鬼ゼッ”过关时等级在42以上。/第二章53话“プレシア特训”中击坠3架以上敌机。

ソルガディ

守护精灵：风系低位 沙岚 | 修理费用：6600 | 移动力：5 | HP：2900 | 装甲：360 | MG：50

特殊能力：无 | 全改造追加奖励：风系高位 风/移动力+2/装甲+100/HP+1000

武器名	类型	攻击力	属性	射程	命中修正	弹数	消费MG	消费气	气力要求
メガビームキャノン	射击	1200	—	1～4	−10	2	10	—	—
◆ツインキャノン	射击	2500	—	1～5	−10	5	—	—	—
ディスカッター	格斗	1200	P	1	+15	—	—	—	—
ギガソートカノン	射击	1300	—	1～5	−10	5	—	—	—
沙岚	射击	1900	P	1	−5	—	30	—	—
ジャハンナム※	格斗	2900	P	1	±0	—	50	20	15
◆アズライール	格斗	4000	P	1	±0	—	25	20	10

※通过第一章31话“ウェンディの秘密”获得。

ギオラスト

守护精灵：风系低位 龙卷 | 修理费用：6700 | 移动力：4 | HP：2800 | 装甲：350 | MG：40

特殊能力：无 | 全改造追加奖励：风系高位 风/移动力+1/装甲+100/HP+2000

武器名	类型	攻击力	属性	射程	命中修正	弹数	消费MG	消费气	气力要求
ギガソートカノン	射击	1300	—	1～5	−10	5	—	—	—
ディスカッター	格斗	1300	P	1	+15	—	—	—	—
スプラッシュフォール	射击	2800	P	1	−5	3	20	—	15
◆バーニングダイブ	射击	3500	P	1	+5	3	55	15	5
だるま落とし※	格斗	2800	P	1	+5	—	40	20	15
◆だるまさんが转んだ	格斗	4000	P	1	+5	—	30	55	10

※第二章罗多尼加入时获得。

ファルク

守护精灵：水系低位 冰 | 修理费用：6500 | 移动力：4 | HP：2800 | 装甲：390 | MG：40

特殊能力：修理能力 | 全改造追加奖励：水系高位 水/移动力+1/装甲+30/HP+3000/HP回复（3/10）

武器名	类型	攻击力	属性	射程	命中修正	弹数	消费MG	消费气	气力要求
ミサイル	射击	900	—	2～5	−5	6	—	—	—
ソニックブラスト	射击	950	P	1～3	±0	—	15	—	—
プラズマソード	格斗	1200	P	1	+15	—	—	—	—
龙卷	射击	1800	P	1	−5	—	40	—	5
◆ハリケーン	射击	2600	P	1	±0	—	30	—	5
ダモクレスの剑※	格斗	2900	P	1	+5	—	50	20	10
◆オッカムのかみそり	格斗	4000	P	1	+10	—	30	25	15

※第二章德梅克萨加入时获得。

ラストール

守护精灵：水系低位 雾 | 修理费用：6800 | 移动力：5 | HP：2800 | 装甲：380 | MG：40

特殊能力：无 | 全改造追加奖励：水系高位 水/移动力+1/装甲+100/HP+1000/HP回复（3/10）

武器名	类型	攻击力	属性	射程	命中修正	弹数	消费MG	消费气	气力要求
ソニックブラスト	射击	950	P	1～3	±0	—	15	—	—
プラズマソード	格斗	1200	P	1	+15	—	—	—	—
虚空斩	格斗	2800	P	1	+5	—	40	20	15
◆真・虚空斩	格斗	4100	P	1	+10	—	40	55	25
戒めの雾	射击	2900	—	1～4	±0	—	40	10	10
裁きの雷※	格斗	2900	P	1	+5	—	40	20	15
◆最后の审判	格斗	4000	P	1	+10	—	40	55	25

※第二章基诺加入时获得。

ザイン

守护精灵：水系低位 雪	修理费用：6500	移动力：4	HP：2800	装甲：400	MG：40
特殊能力：修理能力	全改造追加奖励：水系高位 水/HP+2000/HP回复（3/10）/MG回复				

武器名	类型	攻击力	属性	射程	命中修正	弹数	消费MG	消费气	气力要求
机雷	射击	1050	—	2～5	−20	3	—	—	—
バイオフロスト	射击	1200	—	1～4	−10	5	10	—	—
◆ヴァール・エトワール	射击	2000	P	1～5	+5	8	10	—	—
プラズマソード	格斗	1200	P	1	+15	—	—	—	—
ファタ・モルガーナ※	格斗	2800	P	1	+10	—	50	20	10
◆アルカンシエル	格斗	3900	P	1	+10	—	30	25	15

※第二章希莫努加入时获得。

ディンフォース

守护精灵：炎系低位 电光	修理费用：6500	移动力：4	HP：2800	装甲：320	MG：40
特殊能力：无	全改造追加奖励：炎系高位 炎/移动力+1/装甲+300/HP+3000/HP回复（3/10）				

武器名	类型	攻击力	属性	射程	命中修正	弹数	消费MG	消费气	气力要求
メガビームキャノン	射击	1200	—	1～4	−10	2	10	—	—
◆ツインキャノン	射击	2500	—	1～5	+5	7	10	—	—
プラズマソード	格斗	1200	P	1	+15	—	—	—	—
グランドナパーム	射击	1500	P	1	+10	4	20	—	—
ティー・カウ・コーン※	格斗	3200	P	1	+5	—	70	20	15
◆ファイ・ワイクル	格斗	4200	P	1	+10	—	30	55	20

※第二章迪安加入时获得。

ガルガード

守护精灵：炎系低位 雷	修理费用：6800	移动力：5	HP：3300	装甲：350	MG：50
特殊能力：无	全改造追加奖励：炎系高位 炎/移动力+1/装甲+300/HP+2000				

武器名	类型	攻击力	属性	射程	命中修正	弹数	消费MG	消费气	气力要求
リニアレールガン	射击	1250	—	2～6	−25	3	—	—	—
◆ハイパーレールガン	射击	1900	—	2～7	−15	5	—	—	—
ギガソートカノン	射击	1300	—	1～5	−10	5	—	—	—
ブラッシュブレード	格斗	1450	P	1	+20	—	—	—	—
黒き霹雳	射击	2900	P	1	+5	—	40	10	1
雷冥剑※	格斗	3300	P	1	−5	—	60	20	25
◆冥王活杀剑	格斗	4200	P	1	+5	—	40	55	25

※第二章60话“起死回生”开始时扎修的等级在41级以上。

ジェイファー

守护精灵：炎系低位 热风	修理费用：6700	移动力：4	HP：2800	装甲：340	MG：40
特殊能力：无	全改造追加奖励：炎系高位 炎/移动力+1/装甲+200/HP+1000/MG回复				

武器名	类型	攻击力	属性	射程	命中修正	弹数	消费MG	消费气	气力要求
プラズマソード	格斗	1200	P	1	+15	—	—	—	—
リニアレールガン	射击	1250	—	2～6	−25	3	—	—	—
◆ハイパーレールガン	射击	1900	—	2～7	−15	5	—	—	—
グランドナパーム	射击	1500	P	1	+10	4	20	—	—
虚空斩※	格斗	2800	P	1	+5	—	40	20	15
◆真・虚空斩	格斗	4100	P	1	+10	—	40	55	25

※第二章獠牙加入或罗莎莉加入后作为作战单位时获得。

ディアブロ

守护精灵：大地系低位 森	修理费用：6500	移动力：4	HP：2800	装甲：430	MG：40
特殊能力：HP回复（1/10）	全改造追加奖励：大地系高位 大地/装甲+200/HP+1000				

武器名	类型	攻击力	属性	射程	命中修正	弹数	消费MG	消费气	气力要求
ミサイル	射击	900	—	2～5	+15	4	—	—	—
プラズマソード	格斗	1200	P	1	+15	—	—	—	—
リニアレールガン	射击	1250	—	2～6	−25	3	—	—	—
◆ハイパーレールガン	射击	1900	—	2～7	−15	5	—	—	—
绿の墓标※1	射击	2700	P	1	−10	—	30	10	5
くるみ割り人形※2	格斗	3700	P	1	+15	—	48	25	20
◆剑の舞	格斗	4000	P	1	+15	—	30	50	20

※1第二章通过8话“さすらいのプレシア”，普蕾西亚加入时获得。

※2第二章31话“复仇鬼ゼツ”过关时等级在42以上。/第二章53话“プレシア特训”中击坠3架以上敌机。

ラ・ウェンター									
护精灵：大地系低位 沙		修理费用：6500	移动力：4	HP：3200	装甲：450	MG：40			
特殊能力：HP回复（1/10）	全改造追加奖励：大地系高位 大地/装甲+200/HP+2000/MG回复								
武器名	类型	攻击力	属性	射程	命中修正	弹数	消费MG	消费气	气力要求
ミサイル	射击	900	—	2～5	–5	6	—	—	—
プラズマソード	格斗	1200	P	1	+15	—	—	—	—
エレクトリックハンマー	格斗	1350	P	1	+15	—	10	—	—
◆バッファローホーン	格斗	2000	P	1	+15	—	10	—	—
バスターキャノン	射击	1850	—	3～7	–15	4	—	—	—
ラヴァージェット※	射击	2800	—	2～6	–10	—	60	10	15
◆トーテムコール	射击	3800	P	2～7	–5	—	40	25	20
※第二章贝琪加入时获得。									

フェンター									
守护精灵：大地系低位 岩		修理费用：6400	移动力：4	HP：3200	装甲：450	MG：40			
特殊能力：HP回复（1/10）	全改造追加奖励：大地系高位 大地/移动力+3/装甲+200/HP+1000								
武器名	类型	攻击力	属性	射程	命中修正	弹数	消费MG	消费气	气力要求
ミサイル	射击	900	—	2～5	–5	6	—	—	—
プラズマソード	格斗	1050	P	1	+25	—	—	—	—
グランドウェーブ	射击	1200	P	1～3	+25	—	10	—	—
リニアレールガン	射击	1250	—	2～6	–25	3	—	—	—
◆ハイパーレールガン	射击	1900	—	2～7	–15	5	—	—	—
白の默示录※	射击	3000	P	1	+10	—	40	15	15
◆光の创世记	射击	3700	P	1	+10	—	20	45	15
※第二章艾丽丝加入时获得。									

ノルス・レイ									
守护精灵：水系低位 泉		修理费用：4100	移动力：5	HP：2400	装甲：350	MG：40			
特殊能力：修理能力/补给能力	全改造追加奖励：水系高位 水/移动力+2/装甲+300/HP+3000/HP回复（3/10）								
武器名	类型	攻击力	属性	射程	命中修正	弹数	消费MG	消费气	气力要求
プラズマソード	格斗	1100	P	1	+15	—	—	—	—
プラス・ナックル	射击	1150	P	1～3	–5	4	—	—	—
イビルアイ	射击	1350	—	1～4	+10	—	20	—	5
エンジェルウィスパー	射击	2500	P	1	+20	—	50	20	10

ネオグランゾン									
守护精灵：无		修理费用：45000	移动力：6	HP：25000	装甲：5000	MG：100			
特殊能力：HP回复（3/10）	全改造追加奖励：移动力+3/装甲+300/HP+3000/MG回复								
武器名	类型	攻击力	属性	射程	命中修正	弹数	消费MG	消费气	气力要求
グラビトロンカノン	射击	2500	P、M	1～5	+20	7	—	10	±0
グランワームソード	格斗	2800	P	1	+20	—	—	—	—
ワームスマッシャー	射击	3200	—	1～7	±0	15	—	—	—
ブラックホールクラスター	射击	5500	—	2～8	+5	20	—	—	5
缩退炮	射击	7000	—	2～8	±0	20	—	—	5

ウィーゾル改									
守护精灵：无		修理费用：8500	移动力：5	HP：4300	装甲：460	MG：40			
特殊能力：HP回复（2/10）	全改造追加奖励：移动力+2/装甲+200/HP+2000/HP回复（3/10）/MG回复								
武器名	类型	攻击力	属性	射程	命中修正	弹数	消费MG	消费气	气力要求
ローズカッター	格斗	1430	P	1	+15	—	—	—	—
ドライシュトラール	射击	1550	—	1～5	–5	5	—	—	—
◆ノインシュトラール	射击	3200	—	1～7	+5	10	—	—	5
エレメンタルフュージョン	射击	2180	—	2～5	+5	—	20	—	10
アストラルバスター	射击	2450	P	1	–5	—	30	—	10
◆アストラルバスター	射击	3900	P	1	+5	—	20	20	10
ダークネスボンテージ※	射击	3800	P	1～3	+10	—	50	10	5
※第二章19话“ヤンロンの修行”中不被グランヴェール的地图武器误伤，第二章63话“再会、シュウ”中莎芙妮加入时获得。									

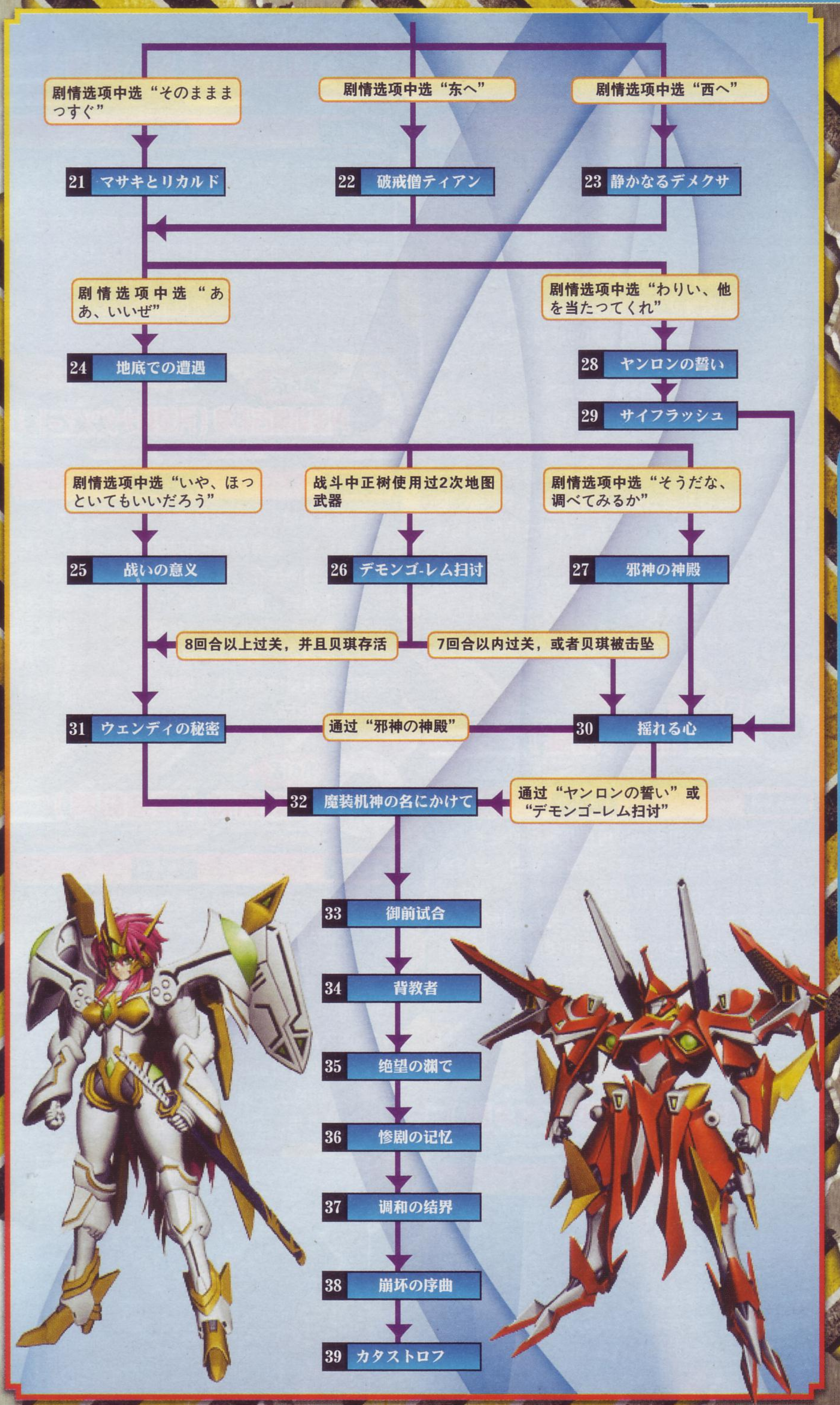
攻略篇

第一章

注：每关的话数仅为流程图的标号，并不代表关卡的攻略顺序，所以会和实际游戏中的话数不一样，使用攻略时请对照流程表来查找。

流程图




剧情选项中选“そのまままっすぐ”
剧情选项中选“东へ”
剧情选项中选“西へ”
21 マサキとリカルド
22 破戒僧ティアン
23 静かなるデメクサ
剧情选项中选“ああ、いいぜ”
剧情选项中选“わりい、他を当たつてくれ”
24 地底での遭遇
28 ヤンロンの誓い
29 サイフラッシュ
剧情选项中选“いや、ほっといてもいいだろう”
战斗中正树使用过2次地图武器
剧情选项中选“そうだな、调べてみるか”
25 战いの意义
26 デモンゴ-レム扫讨
27 邪神の神殿
8回合以上过关，并且贝琪存活
7回合以内过关，或者贝琪被击坠
31 ウェンディの秘密
通过“邪神の神殿”
30 摇れる心
32 魔装机神の名にかけて
通过“ヤンロンの誓い”或“デモンゴ-レム扫讨”
33 御前试合
34 背教者
35 绝望の渊で
36 惨剧の记忆
37 调和の结界
38 崩坏の序曲
39 カタストロフ

第1话 拉・基亚斯（ラ・ギアス）

胜利条件 ガスパ击破　失败条件 我方全灭

我方的配置会根据关卡前的剧情选项而有所区别，第一种是选择“外の様子を見る”，这样正树会驾驶ジャオーム出战，友军有ザイン、ファルク、ディンフォース，同时正树的能力射击+0.01，命中+1；而选择“见に行かない”的话，正树则驾驶ザイン出战，友军只有ファルク和ディンフォース，同时正树的能力格斗+0.01，回避+1。出于机体数量上的考虑，选择第一种会比较有利。胜利条件里的加斯帕（ガスパ）会在第一回合的敌方行动顺序时作为增援出现，由于击破他就会过关，所以最好是先将其他杂兵消灭后再对付他。另外这关结束后有分支，第一种是正树没有升级过关，这样会进入第2话“训练”，第二种是升了级过关，再在之后的剧情选项里选“……いやだね”，这样就会进入第4话“赤い悪魔”，第三种同样是升了级过关，不过在之后的剧情选项里选“そうだな……それもいいか”，这样则会进入第3话“恐るべき敌”。

第2话 训练（训练）

胜利条件 敌全灭　失败条件 マサキ被击破

这算是专门用来为正树提升等级的关卡，关卡中泽欧鲁特会指导玩家一些基本知识。干掉第一个敌人后，右下方会出现第一批增援，再次解决掉后左上方出现第二批增援，每批增援的敌人都是两架机体。在对付第二批增援的敌人时可以在中央比较宽阔的地带等他们自己冲过来，这样可以避免受到位于高处敌人的攻击。

第3话 可怕的敌人（恐るべき敌）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

将初期敌人全灭后会出现增援部队，敌人呈包围状散布在地图的四周，虽然数量多，不过除了ナグツァート外的敌人都不强，再加上迪蒂操纵的机体有修理装置，可以撑到2回合后我方的援军登场。我方援军登场后ナグツァート会撤退，剩下的杂兵机体可以轻松解决掉。

第4话 红色恶魔（赤い悪魔）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

初始地点的高台可以利用一下，等敌人自己送上门来。ウィーゾル改会在HP低于一半时撤退，先用ジャオーム把它的HP削减到3000左右，再用ファルク的龙卷绕到背后进行攻击即可将其击破。要注意龙卷的MG消费很高，没有改造的情况下只能使用一次，所以前期的战斗ファルク千万不能浪费MG。

第5话 咒灵机纳古扎特（咒灵机ナグツァート）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

战斗开始前的选项里选“ま、ねぇよりましか。頼むぜ”会有AI控制的机体作为增援，只要过关时它仍然生存，就会有5000块的资金作为奖励。关卡方面，除了ナグツァート以外的敌人都不强，而ナグツァート会在第4回合的时候撤退，可以不用理会。另外在4回合以前全灭杂兵的话会有同样数量的杂兵作为增援，是赚外快的好机会，要争取达成。

第6话 魔装机神（魔装机神）

胜利条件 ルオゾール击破　失败条件 我方全灭

以我方现在的阵容，要击破鲁奥佐鲁（ルオゾール）的ナグツァート是不可能的，不过只要ナグツァート低于70%时就会连同杂兵一起撤退，因此可以先消灭杂兵，等有了提升了气力后再一口气将ナグツァート击退。另外要注意目前ガッデス还不能使用精灵炮，除了ハイドロプレッシャー外就没有对远程的手段，虽然ハイドロプレッシャー的威力不错，但MG消费也很高，对付杂兵时不能乱用，至少得留一发给ナグツァート。



第7话 死的恐怖（死の恐怖）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

这关我方只有ジャオーム一架机，当击破初期敌人后会发生剧情，正树因为第一次杀人而感到恐惧导致气力减10，而敌方援军里的加斯帕气力加10，最好是先消灭援军里的两架杂兵提升了气力后再来对付加斯帕。过关后有分支，经过了第4话“赤い恶魔”的话会直接进入第10话“夸りと敌意”，而没有经过“赤い恶魔”则会有剧情选项，选择“そうだな、行ってみるか”会进入第8话“ファミリア”，选择“别にいいや”则一样进入“夸りと敌意”。

第8话 精灵（ファミリア）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

敌人比较分散，下方的莎芙妮也不会主动攻上来，因此可以跟着AI机体一起行动，顺便让AI机体去当炮灰。第3回合和第5回合分别会有我方的增援登场，同时敌人的杂兵增援也会出现，不过数量不多不足为惧。从第6回合开始，ウィーゾル改会开始行动，不过此时杂兵基本已经清理干净，将ウィーゾル改的HP打掉一半后就会撤退。另外如果过关时AI的机体没有被干掉，还会奖励5000的资金。



第9话 莫妮卡诱拐（モニカ诱拐）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

因为有结界保护，一开始任何攻击对ナグツァート都是无效的，攻击过它一次后，下回合ガッデス会作为我方援军登场，只有ガッデス的ファミリア武器对ナグツァート有效，成功给予ナグツァート伤害下回合就会发生剧情过关。

第10话 骄傲与敌意（夸りと敌意）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

本关首先要和泽欧鲁特进行一对一的对战训练，只要任意一机的HP低于一半就发生剧情，泽欧鲁特的机体能力很强，如要胜过他还得要多使用精神以及侧面攻击才行。如果将泽欧鲁特打败，过关后正树的格斗与射击+0.01、命中与精神+1；而正树被打败的话则回避和气+2，被击破的话还会直接进入下一关。敌方登场后的两回合獠牙也会作为我方增援登场，接着只要将ナグツァート的HP打到一半以下对方就会撤退。过关后选择“いや、戻ろう。なんか、気になる”进入第9话；选择“そうだな……まだ时间はあるし”则进入第11话。

第11话 被夺走的魔装机神（夺われた魔装机神）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

如果在第10话将泽欧鲁特的机体击毁，那么本话泽欧鲁特将不会登场。塞莉亚驾驶的机体拥有修理和补给能力，可以好好培养一下，以后可作为补给专用机出战。

第12话 赛巴斯塔（サイバスター）

胜利条件 サフィーネ击破　失败条件 我方全灭

只要ジャオーム接近サイバスター就会发生剧情，接着正树正式换乘サイバスター，由于换乘后正树的精神与ジャオーム的HP都会回复，所以一开始就可以使用加速冲进敌阵，争取尽快换乘。换乘后的下回合黄炎龙会驾驶グランヴェール会作为我方援军登场，结合两架魔装机神的攻击很快就能将莎芙妮击破（注意当其HP低于一半时会回复一次）。过关后有两条分支，分支一是关卡中黄炎龙和莎芙妮战斗过，并在之后的剧情选项里选“ヤンロンについて行く”，这样就会进入第13话“ボーダーライン”，分支二是黄炎龙没有和莎芙妮战斗，又或是战斗过并在之后的剧情选项里选“王都に戻る”，这样则进入第15话“ランドールの名”。

第13话
国境线（ボーダーライン）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

两座桥就是国境线，在战斗中没有越过国境线会进入第14话，越过国境线则会直接进入第15话。本关的敌人实力很弱，可以找机会让塞莉亚升几级。想要完成第14话和第17话就不要过桥，在敌人没过桥之前也不能主动攻击。

第14话
共同战线（共同战线）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

本关和第13话的地图一样，我们依旧可以在上方等敌人自己攻过来。一开始离我们很近的泽兹（ゼツ）不强，第2回合莎芙妮会变成可操纵的角色，她的机体能力相当强悍，仅她就可以清理所有的杂兵了。需要注意的是敌方角色基诺的机体是经过改造的，在受到侧面或背面攻击时一定要防御，不然就算是サイバスター也很有可能被秒掉。

第15话
兰德尔之名（ランドールの名）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

这关杂兵的质量有了一定的提高，前进时要留意属性相克关系，把属性有利的机体放在队伍前面。除了ナグツァート以外，由拉瑟兹驾驶的バフォーム也得小心，特别是被它克的サイバスター千万不能和它正面冲突，可以用ガッデス吸引过来后再集中火力击破。这次ナグツァート也会在HP低于一半时撤退，推荐把サイバスター的アカシックバスター改造到6段，这样背向攻击大概可以打掉其接近6000的HP，足以击破。这关过后有分支，之前经过了“共同战线”的话会进入第17话“マサキのファミリア”，没经过则进入第16话“マサキと使い魔と”。

アルザール「……では、いにしえの習わしに従い、マサキ＝アンドーに、ランドール＝ザン＝ゼノサキスの聖号を与える」

第16话
正树与使魔（マサキと使い魔と）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

サイバスター追加精灵炮的关卡，初期的敌人很弱，并且只要杂兵的数量低于5架或击破领头的基诺它们就会全军撤退，取而代之的是莎芙妮带领死灵装兵出场。要注意死灵装兵有HP回复能力，最好是集中火力逐个击破，不要给它们回复的机会。

第17话
正树的精灵（マサキのファミリア）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

之前通过了第14话才能进入本关。杂兵机体的能力有了明显的提高，好在刚开始的2架机体都有HP自动回复的技能，对付前面几架杂兵机体绰绰有余。第3个回合我方两架增援机体登场，之后莎芙妮会和剩下的杂兵一起冲上来。由于サイバスター刚刚学会精灵炮，威力较低，这里不建议使用，还是等4架机体汇合后集中火力攻击吧。

第18话
地上（地上で）

胜利条件 无　失败条件 无

不需要战斗的一关，看完剧情后就会出现分支选择，选择“とりあえずは、西にでも向かうか”会进入第19话“领空侵犯”，而选择“ん……东へ行こう”则会进入第20话“ライバル”。

第19话
领空侵犯（领空侵犯）

胜利条件 突破敌人包围网　失败条件 我方全灭

这关也同样不需要战斗，只要进入敌方回合，白河愁就会出现并用地图武器全灭敌机。19话和20话为并列关，过关后有三个分支，剧情选项里选择“そのまままっすぐ”进入“マサキとリカルド”，选择“东へ”进入“破戒僧ティアン”，选择“西へ”进入“静かなるデメクサ”。

第20话
对手（ライバル）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

这一话需要和獠牙比赛谁消灭的敌人更多，只要优先干掉4个敌人就能获胜，胜利后獠牙对正树的态度会有所好转，只有在本关胜过獠牙才能在以后的章节中将他收为同伴。本关想比獠牙优先干掉4个敌人就需要利用到“加速”精神，提前冲到敌人堆里就可以达成这个目标，离我们最近的两个敌人可以故意让给獠牙来对付，这样我们就有足够的时间对付下面大堆的敌人了。如果之前已经将サイバスター的近身斩击武器改造到满级的话可以轻松秒杀本关的敌机，这样就很有可能实现完胜，完胜后在对话选项中一定要选择“ま、俺も运がよかつたのかもな”才能在之后说服他成为同伴。

第21话 正树与利卡鲁德（マサキとリカルド）

胜利条件 敌全灭　　失败条件 我方全灭

虽然只是杂兵战，不过敌人能力都比之前强出许多，战斗时要多利用地形来避免背后遭到攻击。当サイバスター或ザムジード受到伤害的第2回合，ザムジード会变得不能移动，最好之前就把它移动到安全的地方，以免变成靶子。从第4回合开始，每个敌人行动回合地图右下角都有20%几率出现一架杂兵增援，击破它有10000块的资金，是赚钱的好机会，可以用S/L大法刷到够为止。

第22话 破戒僧迪安（破戒僧ティアン）

胜利条件 敌全灭　　失败条件 我方全灭

非常简单的一关，敌人只有4架机体，最后那架机体虽然改造过，不过能力依旧不强。迪安驾驶的机体能力平平，可以让サイバスター全程当肉盾。

第23话 平静的德梅克萨（静かなるデメクサ）

胜利条件 敌全灭　　失败条件 我方全灭

和第22话一样，敌人依旧只有4架机体，不过这次我们的同伴是德梅克萨。需要注意的是最后的加斯帕，它的机体有7段改造，我方被他攻击时一定要选防御，不然有被秒杀的危险。

第24话 地底的遭遇（地底での遭遇）

胜利条件 敌全灭　　失败条件 我方全灭

战斗开始前有剧情选项，选“……ちつ、しようがねえ、赖むぜ”白河愁会暂时加入我方，而选“やなこつた！！”则不会，觉得有必要的话就借助一下白河愁的力量吧，不过记得不要让他击坠敌机抢走经验值就是。第3回合还没全灭敌人会有一次增援，想赚钱可以故意留一架敌机等到增援出现。另外从第4回合开始会像第21话一样出现10000块的杂兵，几率为1/3，不过只有1次。过关后有三条分支，在剧情选项里选“そうだな、调べてみるか”可进入第27话“邪神の神殿”，选“いや、ほつといてもいいだろう”则进入第25话“战いの意义”，第三个的条件是战斗中正树使用过2次地图武器，这样就会进入第26话“デモンゴーレム扫讨”。

第25话 战斗的意义（战いの意义）

胜利条件 敌全灭　　失败条件 我方全灭

敌人有地形的优势，第1回合最好不要走得太近，以免遭到狙击，等第2回合再一口气来到高台左边那架敌机的下方，靠反击歼敌，提升了气力后就用アカシックバスター搞定加斯帕。全灭初期敌人后ナグツァート登场，ナグツァート出现的下回合ザイン作为我方增援出现，同时敌方也会再次增援。这关ナグツァート同样会在HP低于一半一下时撤退，需要用アカシックバスター绕后击破。

第26话 恶魔巨像兵扫讨（デモンゴーレム扫讨）

胜利条件 敌全灭　　失败条件 我方全灭

关卡内容和第24话差不多，不过我方还有贝琪的ラ・ウェンター帮忙，同样以サイバスター作为中心推进很快就能全灭敌军。这关过后的分支关键在贝琪身上，战斗经过8回合以上并且贝琪存活的话，全灭敌军后就会出现一架10000块的杂兵，击坠它过关可进入第31话“ウェンディの秘密”，而如果战斗在7回合内结束，或者贝琪被击坠的话则会进入第30话“摇れる心”。

第27话 邪神的神殿（邪神の神殿）

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

敌人的位置比较分散，可以先消灭初始位置附近的两架敌机，夺回地形优势后再等其余的敌机送上门，一路过来都是集中改造サイバスター的话基本没有难点。另外这关过关后会从白河愁那获得5000块的资金。

第28话 黄炎龙的誓约（ヤンロンの誓い）

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

第21话或第22话或第23话过关后选“わりい、他を当たってくれ”就会进入该分支的路线。战斗中莫妮卡（モニカ）的机体会在第2回合归玩家操纵，机体和角色能力都比较低，千万不要和敌人交战，专心负责修理和补给工作就可以了。上方的敌人让サイバスター冲过去快速解决掉，之后两架机体堵住下方的两个路口将剩下的敌人慢慢解决掉。最下方的ナグツァート能力有所提升，武器威力也提升了不少，注意防御即可。

第29话 风神闪光（サイフラッシュ）

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

从本关开始，サイバスター可以使用地图武器了，不过本关最多只能使用两次，使用两次后サイバスター会两个回合内无法移动，所以还是不要乱用的好。5回合之后敌人的数量在5以下就会追加敌人的增援部队，想练级和赚钱的话可以留1个活口。

第30话 动摇的心（揺れる心）

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

虽然一开始只有正树一人，但敌人的机体能力很弱，直接冲上去秒掉他们后“老朋友”ナグツァート便会再次出现。ナグツァート出现后的下回合我方援军和敌人的援军会登场，注意当其HP低于一半时就会撤退。如果之前的路线里通过了第27关，那么就会进入第31关；如果之前通过的是第26关或第28关，那么就会进入第32关。

第31话 温蒂的秘密（ウェンディの秘密）

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

战前的选项十分重要，将会影响第二章后期所进入的路线，建议参照流程图选择。关卡方面非常简单，只有杂兵战，而且还有ソルガディ和ノルス・レイ帮忙，可以趁机培养一下ノルス・レイ。

第32话 赌上魔装机神之名（魔装机神の名にかけて）

胜利条件	阻止降魔弹发动	失败条件	我方全灭、降魔弹发动

难度比较大的一关，降魔弹的发动时限为10个回合，必须在这段时间内击破地图中央的三架ルジャノール改，而且得用地图武器同时击破，否则就会导致GAME OVER。除了サイバスター和ガッデス为固定出击外，还可以另外出4架机，建议以有地图武器的机体优先，还有事前要把サイバスター的地图武器也改造一下。ルジャノール改的HP不少，最好是先用普通武器将它们的HP削减到1000左右再用地图武器，击破ルジャノール改后其他敌人也会跟着撤退，时间有多的话可以先消灭其他的敌机。另外过关后，所有出场的机师都会有命中和回避+2、格斗和射击+0.01的奖励。

第33话 御前比赛（御前试合）

胜利条件	无	失败条件	无

此话并不是战斗，而是参加王宫的御前比赛，所以即使失败也不会GAME OVER，但取得冠军的话有20000块的奖励，而亚军则有5000块的奖励。比赛的对手依次是ラ・ウェンター、ソルガディ、ラストール（グランヴェール）和ザムジード，注意第三个对手会因之前所走的路线而变化，如果通过了第20话“ライバル”的话是ラストール，否则是グランヴェール。每场比赛前サイバスター都会自动回复HP和SP，所以精神可以放开用，特别是击破对手前记得用幸运。



第34话 背教者（背教者）

胜利条件 无　失败条件 无

根据战前的剧情选项，机体的出击顺序会有所区别，选择“かまうもんか！！”正树会先出场，和白河愁发生战斗后发生剧情退下，由泽欧鲁特顶上，泽欧鲁特被击后破过关，过关后正树格斗+0.02、命中和精神+2。选择“ちっ……どうする事もできねえのか”的话则泽欧鲁特先出场，被击破后由正树顶上，正树和白河愁发生战斗后过关，过关后正树射击+0.02，回避+2。

第35话 绝望的深渊（绝望の渊で）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

一开始グランゾン是打不死的，就算被击坠也会复活，只有当サイバスター的HP降到一半以下或经过5回合才会发生剧情，此时正树气力+200，接着击破グランゾン就可过关，但要注意它HP降到一半以下时会逃跑。



第36话 惨剧的记忆（惨剧の记忆）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

本话刚开始迪蒂就会获得气力+50的效果，敌人只有6架机体，用迪蒂和正树的地图炮很快可以将杂兵清理干净。迪蒂和卢比卡发生战斗后如果两人都存活，迪蒂会变成中立单位，必须让正树进行“说得”指令后才会回归到可操控状态。触发以上剧情，过关后迪蒂的射击+0.02、命中+2,，如果战斗中正树的机体被破坏掉，则无法触发该剧情。

第37话 调和的结界（调和の结界）

胜利条件 保护结界维持装置　失败条件 我方全灭

虽说胜利条件是保护结界维持装置，不过实际上只要坚持7个回合就可以结束战斗。敌人总的来说能力不强，不过当敌人的数量低于5个时，下回合就会有4架敌机作为增援出现，ナグツァート就算被打倒也会无限复活，玩家如果出战的机体能力够强可以多打倒几次ナグツァート赚点钱。

第38话 崩坏的序曲（崩坏の序曲）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

这一关有一定的难度，战前可以适当给ザムジード改造一下装甲。本关一开始迪蒂就被卢比卡使用了催眠术，必须将卢比卡干掉后才能说得迪蒂回归队伍。最下方的ウィーゾル改HP被削减到一半时会撤退。

第39话 灾难（カタストロフ）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

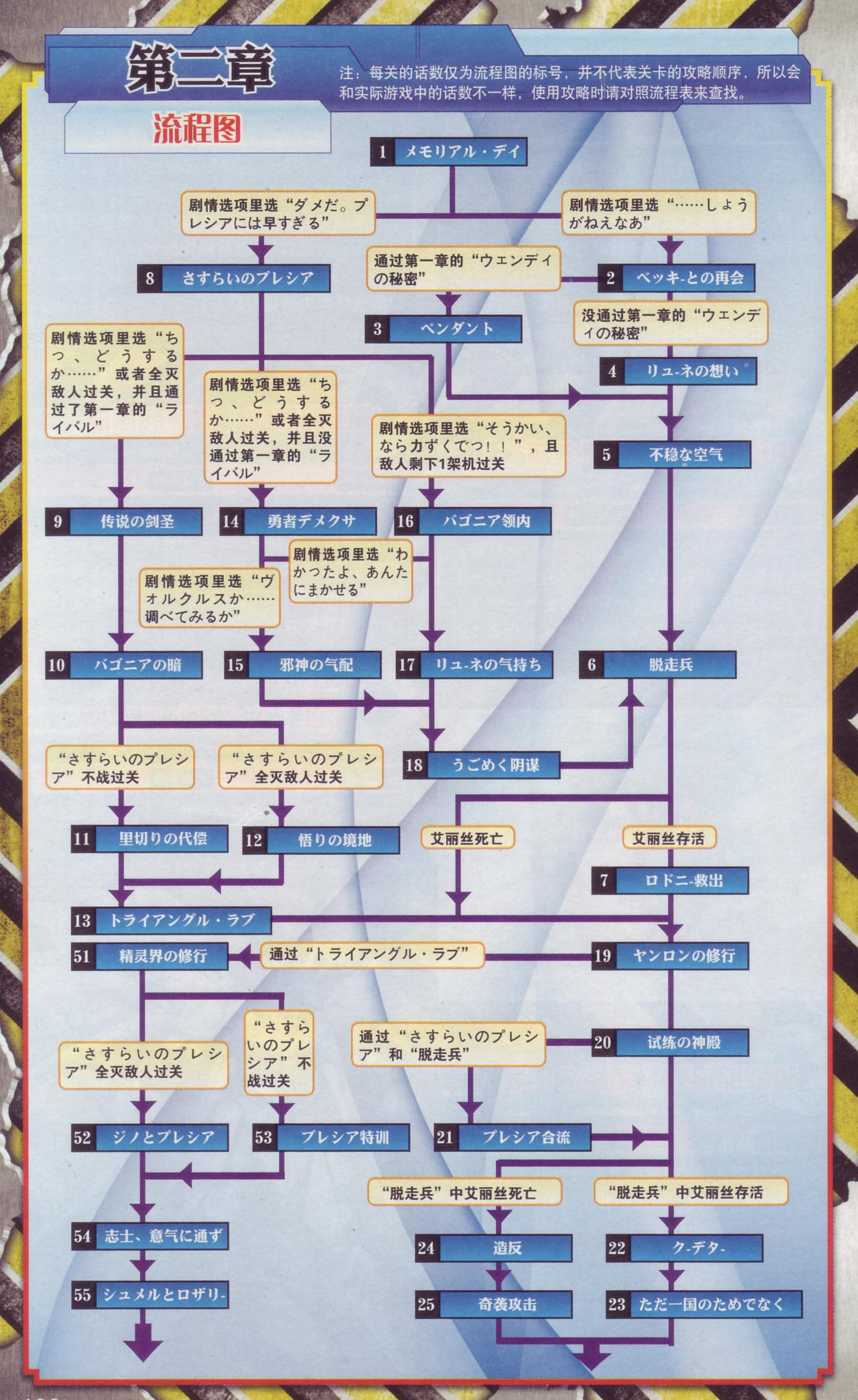
虽说是第一章的最后一话，不过难度却非常低，开场正树和黄炎龙的气力就增加了50，对付那一堆杂兵机体基本上可实现秒杀

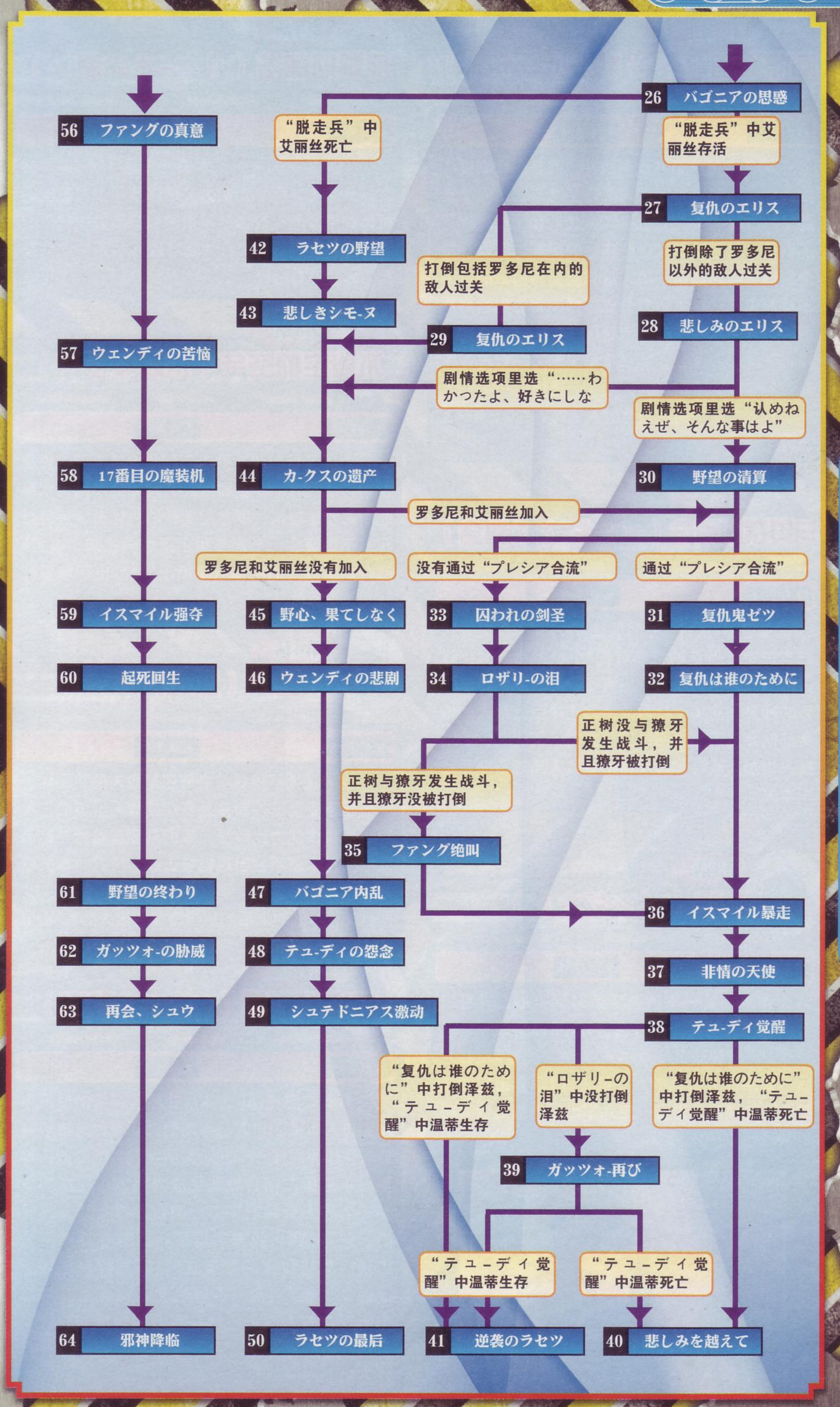


第二章

注：每关的话数仅为流程图的标号，并不代表关卡的攻略顺序，所以会和实际游戏中的话数不一样，使用攻略时请对照流程表来查找。

流程图





56 ファングの真意
57 ウェンディの苦恼
58 17番目の魔装机
59 イスマイル强夺
60 起死回生
61 野望の终わり
62 ガッツォ-の胁威
63 再会、シュウ
64 邪神降临
26 バゴニアの思惑
“脱走兵”中艾丽丝死亡
“脱走兵”中艾丽丝存活
42 ラセツの野望
43 悲しきシモ-ヌ
27 复仇のエリス
打倒包括罗多尼在内的敌人过关
打倒除了罗多尼以外的敌人过关
29 复仇のエリス
28 悲しみのエリス
剧情选项里选“……わかつたよ、好きにしな
剧情选项里选“认めねえぜ、そんな事はよ”
44 カ-クスの遗产
30 野望の清算
罗多尼和艾丽丝加入
罗多尼和艾丽丝没有加入
没有通过“プレシア合流”
通过“プレシア合流”
45 野心、果てしなく
33 囚われの剑圣
31 复仇鬼ゼツ
46 ウェンディの悲剧
34 ロザリ-の泪
32 复仇は谁のために
正树没与獠牙发生战斗，并且獠牙被打倒
正树与獠牙发生战斗，并且獠牙没被打倒
35 ファング绝叫
47 バゴニア内乱
36 イスマイル暴走
48 テュ-ディの怨念
37 非情の天使
49 シュテドニアス激动
38 テュ-ディ覚醒
“复仇は谁のために”中打倒泽兹，“テュ-ディ覚醒”中温蒂生存
“ロザリ-の泪”中没打倒泽兹
“复仇は谁のために”中打倒泽兹，“テュ-ディ覚醒”中温蒂死亡
39 ガッツォ-再び
“テュ-ディ覚醒”中温蒂生存
“テュ-ディ覚醒”中温蒂死亡
50 ラセツの最后
41 逆袭のラセツ
40 悲しみを越えて

第1话
回忆之日（メモリアル・デイ）

胜利条件 无　失败条件 无

第二章第一话并没有战斗，而是交代剧情。因为第一章和第二章之间间隔了两年，之间涉及到了《机战OG》、《机战OG外传》和《机战EX》的剧情，对于没玩过这些作品的玩家，可以在每个剧情选项时选第一项，这样就能将两章的剧情串接起来了。过关后有分支选择，将会影响到最后所进入的结局，要谨慎选择，在剧情选项里选择“ダメだ。プレシアには早すぎる”会进入第8话“さすらいのプレシア”，选择“……しょうがねえなあ”的话则会进入第2话“ベッキーとの再会”。

第2话
与贝琪的再会（ベッキ-との再会）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

备选的3架机体中只能让其中2架参加战斗。在本关中让备选的机体打倒3个以上杂兵时，过关后机师的各项能力都会有所提升。敌人是清一色的邪灵，将第一批敌人清理干净后，敌人的增援部队会出现在地图的三个方向，同时我方的增援贝琪加入战斗，再次将所有敌人清理干净后结束本关。

第3话
项链（ペンダント）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

如果在第一章通过了第31话，那么就可以进入这一关。本关可以自选5架机体出战，サイバスタ-追加新武器コスモノヴァ。第5回合之后，如果敌人机体的数量低于5时则会出现增援部队，增援部队里有一定几率出现击破后能获得10000资金的稀有杂兵。



第4话
琉妮的想法（リュ-ネの想い）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

非常简单的一关，本关サイバスタ-追加新武器コスモノヴァ，实力又增强了不少。琉妮的机体如果没怎么改造就不用冲到前面去挨打了，用サイバスタ-一架机体就可以轻松解决这些杂兵，本关没有增援。

第5话
不稳定的空气（不稳な空气）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

本关开始时我方处于不利的地势，可以先往左侧移动，等差不多和敌人的机体处于同一水平线后再发动攻击。罗多尼驾驶的机体击破后可以获得不少资金，一定要用上幸运再击破。在第5回合如果敌人的机体数量低于5就会出现增援部队，要小心自己的后方。

第6话
逃兵（脱走兵）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

这一关要尽量保护之前还是敌人的艾丽丝，艾丽丝不受玩家控制并且喜欢往敌人堆里冲，不过她的机体能力比较强，我们只要跟着她一起消灭敌人基本就不会出现她被击毁的情况。本关中如果艾丽丝被击毁，那么这个角色就会死亡，艾丽丝是否存活对之后的前进路线有很大的影响。

第7话
救出罗多尼（ロドニ-救出）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

只有在完成第6话并且艾丽丝存活的情况下才会进入本关。进入战斗前的对话可以选择琉妮或者澪作为同伴。一开始艾丽丝又会冲到敌人堆里，不过第二回合她就会成为我方可控制的成员，凭敌人杂兵的实力一回合是打不死艾丽丝的。第3回合，我方的增援希莫努在地图下方出现，如果敌人的数量在5以下同样会出现增援部队。第5回合，罗多尼会以戴着面具的形态出现在左上方，虽然是我方的增援部队，不过玩家不能操作他。另外拉瑟兹的机体HP一半以下时会撤退。

第8话 流浪的普蕾西亚（さすらいのプレシア）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

战斗前的选项和战斗中的表现会影响到接下来进入的关卡。选择“ちっ、どうするか……”会直接过关，如果通过了第一章的“ライバル”，则进入第9话“传说の剑圣”，未通过“ライバル”则进入第14话“勇者デメクサ”。而选择“そうかい、なら力ずくでっ！！”则要战斗，敌人剩下1架机时会自动发生剧情，之后进入的是第16话“バゴニア领内”，如果在2机以上时用地图武器全灭敌人则和第一种情况一样，会进入“传说の剑圣”或“勇者デメクサ”，但区别在于“传说の剑圣”路线往后的关卡会些不同。战斗方面倒没什么难点，而且这关也没有增援，注意要走的路线就可以了。

第9话 传说的剑圣（传说の剑圣）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

罗莎莉虽然是我方，但一开始并不能控制，而且她机体的能力很差，得尽快赶过去解围。罗莎莉的HP不多时可以让迪蒂用信赖回复，不过最有效的方法还是全灭敌人，有改造过サイバスター的话可以让正树用加速冲到敌阵里。第4回合罗莎莉会变得可以控制，赶快让其退下前线吧。

第10话 巴戈尼亚之暗（バゴニアの暗）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

如果之前在第8话是选择“ちっ、どうするか……”的话普蕾西亚就会加入，并且习得必杀技，而如果之前是全灭敌人过关则还暂时不会加入。开始的敌人只有一架机，不过只要一进入敌人回合就会马上出现增援，因此不强的机体最好不要走得太过深入，以免遭到埋伏。BOSSリブナニッカ+的HP很高，并且还有HP回复能力，尽量一回合就将其解决。

第11话 背叛的代价（里切りの代价）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

第10话普蕾西亚已经加入的话就会进入这关，并且强制出击。这次獠牙会作为敌方出现，不过目前还不能说得，只能击坠。敌人的大部队在山崖上，地形对我方不利，前进时要尽量贴着森林走，等料理完獠牙后再一口气冲上去。击坠ギンシャス+和リブナニッカ+所获得的资金都很高，击坠前记得使用幸运，不过要注意リブナニッカ+会在HP低于一半时撤退。

第12话 觉悟的境地（悟りの境地）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

第10话普蕾西亚没有加入的话就会进入这关，相比第11话，这关要简单许多，不但地形对我方有利，而且第二回合还可以收得已经学会必杀技的迪安，只要注意机体的属性相克关系就不难取胜。

第13话 三角恋（トライアングル・ラブ）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

从这话开始サイバスター会追加强力武器コスモノヴァ，不过只有1发，不能乱用。敌人里实力比较强的是两架ジンオウ，而且它们还有移动后的远距离攻击武器，推进时要注意队伍整体站位，不要给其机会绕到后方。另外拉瑟兹的ジンオウ还会在HP低于一半时撤退，可以让属性上有优势的ガッデス用最强武器绕后击破。



第14话 勇者德梅克萨（勇者デメクサ）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

敌人擅长移动后攻击，注意不要给它们移动到我方机体的后方。全灭初期敌人后会有一次敌增援，同时我方也可以再选2架机出战。过关后有分支选择，选“ヴォルクルスか……调べてみるか”进入第15话“邪神の气配”，选“わかったよ、あんたにまかせる”则进入第17话“リューネの气持ち”。

第15话 邪神的气息（邪神の气配）

胜利条件 敌全灭　　失败条件 我方全灭

进入这关的话德梅克萨会成为同伴，并且已习得必杀技。关卡方面，虽然一出场我方就呈被夹击的局面，不过敌人的行动缓慢，打起来并不吃力，开始可以先往左边推进，消灭完这边的敌人后再用高度优势铲除另一边。

第16话 巴戈尼亚境内（バゴニア领内）

胜利条件 击败ゼツ　　失败条件 我方全灭

在第8话选择“そうかい、なら力ずくでっ！！”并将敌人的机体打到只剩下一架后会发生剧情，之后就会进入本关。这关只需要对付泽兹一个，他的机体攻击力不高，不过HP比较厚，并且还会HP回复能力 ，如果攻击力不够打起来很恼火，第7回合时他会撤退，争取在7个回合内搞定吧。

第17话 琉妮的心情（リューネの气持ち）

胜利条件 敌全灭　　失败条件 我方全灭

一开始要面对拉瑟兹带领的部队，只要将拉瑟兹驾驶的机体击破后敌人就会全部撤退。如果这关派了澪出场的话，在初期敌人撤退后还会有一批杂兵登场贡献资金和经验值。

第18话 愚蠢的阴谋（うごめく阴谋）

胜利条件 敌全灭　　失败条件 我方全灭

本关サイバスター追加新武器“コスモノヴァ”，第4回合时如果敌人的机体数量低于5会出现增援部队，要点和第5话一样，可以请参考之前的攻略。

ロドニー「ラセツ！ これはなんぼなんでもやりすぎやで！！ もう、国境越えてもたやないか！」

第19话 黄炎龙的修行（ヤンロンの修行）

胜利条件 敌全灭　　失败条件 我方全灭

解决掉地图上的杂兵后莎芙妮出现，与此同时敌人的增援部队也会出现，莎芙妮暂时成为同伴。用黄炎龙击破两架机体后可以习得必杀技“火风青云剑”，另外不使用地图误伤莎芙妮的话，以后莎芙妮也会追加必杀技。

第20话 试炼的神殿（试炼の神殿）

胜利条件 敌全灭　　失败条件 无

本关只能从サイバスター、ヴァルシオーネR、ガッデス和ザムジード中选择3架机体出战，敌人则是和我方出战机体能力一样的机体，而且数量是我方的两倍。本关一开始所有机体的气力+50，如果武器改得比较厉害基本就是互相秒杀对方。建议开战后原地不动等敌人攻过来，敌人会分批向我们进攻，注意防御可以轻松完成挑战。过关时仍存活的机体都会习得必杀技，战斗失败后可以选择对话的第一项重新挑战本关卡，直到挑战成功为止，选择对话的第二项则进入下一关卡。

第21话 与普蕾西亚合流（プレシア合流）

胜利条件 敌全灭　　失败条件 我方全灭

本关的敌人等级比较高，但敌人机体能力并不强，可以给主要培养的角色提升一下等级。增援的机体里有一架和泽兹的座驾一样的机体，一定不要放过这个价值不菲的家伙，加上“幸运”后再干掉吧。

第22话 政变（クーデター）

胜利条件 敌全灭　　失败条件 我方全灭

一开始离我们比较近的几驾敌机是背对这我们的，可以冲上去秒掉。第3回合卢比卡会驾驶HP很高的新机体出现，该机体的必杀技威力比较大，被背向攻击时一定要进行防御，否则有被秒杀的危险。第4回合如果敌人数量在5以下则还会出现增援部队，位置在地图左下方。

第23话 不仅仅是为了一国（ただ一国のためでなく）

胜利条件 敌全灭　　失败条件 我方全灭

敌人的数量比较多，全部集中在上方，不过本关没有敌人的增援部队，玩家可以在原地等敌人自己过来送死。敌人的两架ジンオウ会一起行动，在站位时一定要避免背部朝向敌人，如果魔装机的武器改造得够厉害，两次攻击就可以秒掉一架ジンオウ，只要解决掉这两架ジンオウ就没什么难点了。

第24话 造反（造反）

胜利条件 敌全灭　　失败条件 我方全灭

一开始，罗多尼和诺波托尼（ノボトニー）叛变后被敌人围攻，虽然我们可以选择救下这两人，不过就算本关他们不死也不会加入我们，因此大家就不用刻意铤而走险了。第4回合之后，如果敌人的机体低于4架时左下角会出现增援部队。

第25话 奇袭攻击（奇袭攻击）

胜利条件 敌全灭　　失败条件 我方全灭

本关我方的初始位置很理想，在高处攻击低处的敌人有非常大的优势，可以在原地等敌人自己过来送死。第4回合之后如果敌人的机体数量低于5则会出现援军，援军里包括了已经打过很多次照面的卢比卡。敌人援军出现的位置在左侧山脚下，位置比较集中，可以用地图武器快速解决掉。

第26话 巴戈尼亚的思惑（バゴニアの思惑）

胜利条件 敌全灭　　失败条件 我方全灭

刚开始只有扎修一人，坚持到第3回合我方援军就会出场，之后的战斗就比较简单了。基诺驾驶的机体HP在70%以下会撤退，全灭敌人后如果正树还在场，那么獠牙会带着一批杂兵作为增援在左上方出现。

第27话 魔鬼拉瑟兹（魔鬼ラセツ）

胜利条件 敌全灭　　失败条件 我方全灭

本关一开始罗多尼作为敌方角色登场，只要将除罗多尼外的所有敌人全灭，他就会加入我方，罗多尼在本关是否加入我方对之后的流程路线有很大的影响。关卡本身难度不高，右上的6架机体可以用地图武器快速解决。4回合后如果敌人的数量在4以下，卢比卡会带着援军在我方初始位置登场。

第28话 悲伤的艾丽丝（悲しみのエリス）

胜利条件 敌全灭　　失败条件 我方全灭

将敌人全灭后出现增援部队，下一回合希莫努作为我方增援出现，再下一回合澪和罗多尼作为增援出现，让罗多尼说得2次艾丽丝就可以令其加入队伍。过关后的对话有选项，选择“认めねぇぜ、そんな事はよ”后希莫努也会加入我们。希莫努是否加入对后期的流程路线也是有影响的。

第29话 复仇的艾丽丝（复仇のエリス）

胜利条件 敌全灭　　失败条件 我方全灭

在27话将罗多尼击毁时就会进入本关卡，4回合结束时敌人机体数量低于4时出现援军，其中就有驾驶ジンオウ的艾丽丝，不过遗憾的是本关无法说得艾丽丝。

第30话 野望的清算（野望の清算）

胜利条件 敌全灭　　失败条件 我方全灭

消灭初期敌人后，拉瑟兹会带着增援部队在右下角出现，这次拉瑟兹换乘的新机体能力十分强悍，而且拉瑟兹本身还会再攻击的技能，一定要用强力武器尽快干掉他。



第31话 复仇鬼泽兹（复仇鬼ゼッ）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

如果之前通过了21话就会进入本关，并且如果是从第44话的路线过来的，那么本关罗多尼和艾丽丝将无法出战。泽兹驾驶的机体并不强，倒是身边特殊兵的机体比较厉害，要优先解决。另外过关时普蕾西亚和根纳吉的等级超过了42级会习得新的必杀技，想将他们俩作为队伍主力的话就不要错过了。

第32话 复仇为了谁（复仇は谁のために）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

本关看上去敌人很多，其实难度并不高。只要正树与獠牙发生战斗，獠牙就会撤退，而且本关敌人比较集中，让正树使用热血后冲到人堆里使用地图武器，一般来说杂兵就清理干净了。本关只需要干掉最下方的泽兹，其他人就会全部撤退，泽兹的能力比较低，让两架强力机体冲下去一个回合就可以搞定。

第33话 被囚禁的剑圣（囚われの剑圣）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

如果之前没有通过21话，那么就会进入本关的分支，同样如果之前的路线里完成了第44话，那么本关罗多尼和艾丽丝将无法出战。本关的地形很开阔，为了避免被围攻，可以先从右上角的敌人消灭起，泽兹仍是老样子，必杀技加绕后攻击就能搞定。

第34话 罗莎莉的眼泪（ロザリーの泪）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

比较简单的关卡，只要正树与獠牙发生战斗，獠牙就会马上撤退，这样就可以进入第35话将獠牙收为同伴，如果正树不与獠牙发生战斗并且獠牙阵亡，那么本周目就无法收服他了。将所有敌人消灭后，泽兹驾驶新机体登场，比以前厉害不少，正面几乎无法对他造成伤害，建议将其围起来，再慢慢用背后攻击削减他的HP，当他机体的HP低于一半时就会撤退。

第35话 獠牙的绝叫（ファング绝叫）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

在第34话让正树与獠牙发生战斗后就可以进入本关，如果两人没有发生战斗则会直接进入第36话。在本关中獠牙是不受我们控制的，消灭掉所有敌人后如果獠牙还在场，并且在第一章第20话的比赛中胜过獠牙的话，战斗结束后獠牙就会加入队伍。

第36话 伊斯迈尔暴走（イスマイル暴走）

胜利条件 破坏イスマイル　失败条件 我方全灭

这一关的敌人只有一架イスマイル，不过它的能力很高，加上没有用来增加气力的杂兵，导致厉害的武器短时间内无法使用，因此一定要多用背向攻击。第2回合我方增援出现，如果之前的路线通过了第2话，则增援的角色是贝琪；通过了第15话，则增援的角色是德梅克萨；如果没有通过上面两条路线，则增援的角色是普蕾西亚。



第37话 非情的天使（非情の天使）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

难度相当大的一关，战前最好将主力机体的装甲值改造满。将初期敌人清理干净后会出现增援部队，其中地图的左右两侧分别有一架ヴォルクルス，该机体能力非常强，有HP回复能力不说，武器的攻击力还非常高，就算是改满装甲的机体也会被背后攻击直接秒杀掉，因此推进时一定要步步为营，不要给其有机可乘。另外本话白河愁和莎芙妮会出现，不过他们只是来露个脸，并不会加入。

第38话 杜蒂的觉醒（テューディ觉醒）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

本关要再次面对イスマイル，并且除了イスマイル外，还要面对两架デュラクシール，每架都是可以以一挡十的机体，不过好在デュラクシール会在HP低于70%时撤退，因此我们的优先攻击目标是这两架机体。如果在第一章第31话结束后选择“ペンダントをあげる”，那么本话可以先让正树说得，再让琉妮说得，这样杜蒂就会变回温蒂（ウェンディ）。如果没有选择这个选项或者没有通过这条路线，那么就算说得了也是没有用的。本关是否能成功说得杜蒂将会影响到流程最后一关的路线。

第39话 伽兹奥再临（ガッツォ-再び）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

如果在第34关没有击破泽兹驾驶的机体和没有进入第35话，那么就会进入这个关卡。ガッツォ一依旧强悍，加上泽兹的特殊能力等级很高，一定要加上必中再进行攻击。

第40话 超越悲伤（悲しみを超えて）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

如果在第38话没能说服杜蒂，那么就会进入这关。虽然敌人机体只有5架，不过每架的能力都非常高，而且还会2回行动，所以还是很有难度的。建议派出会使用“激励”的角色，一开始让正树的气力达到30以上，然后让正树使用热血后攻击イスマイル的背部，两次行动后就可以干掉它，剩下的机体解决起来就不那么费力了。

第41话 逆袭的拉瑟兹（逆袭のラセツ）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

如果在第38话成功说服杜蒂，那么最后一话就会变成本关。一开始要对付的是拉瑟兹和乔古（ジョグ），同样所有敌人都会二次移动。杂兵数量不多，可以靠地图攻击快速解决，接下来就要集中力量优先干掉一台BOSS机体，之后所有人使用精神“ひらめき”，因为接下来剩下架BOSS机很可能使用地图武器，除了改造满的机体外，其他机体很难连续承受两次地图攻击。干掉所有敌人后杜蒂会再次出现，集中火力攻击吧。

第42话 拉瑟兹的野望（ラセツの野望）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

第6话艾丽丝死亡的话就会进入这关，开始敌我双方分别位于山谷的两边，敌机数量不算太多，可以积极进攻。第4回合后，如果敌机的数量少于5架就会在我军后方出现增援，为了不被前后夹击，要及时把初期敌人清完。另外如果机体够强也可以采取守株待兔战术，事先派机体在增援出现位置的后方待机，等敌机一出现被夹击的就是它们了。

第43话 悲伤的希莫努（悲しきシモ-ヌ）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

注意不能攻击和反击敌人里的希莫努，这样才能在第45话对其进行说得，因此清理杂兵时尤其要留意她的行动范围，以免将她吸引过来。第5回合后，如果敌机的数量少于5架就会出现增援，这时希莫努会撤退，接着只要把剩余的敌人消灭掉就能过关。

第44话 加古斯的遗产（カ-クスの遗产）

胜利条件 敌全灭　失败条件 我方全灭

这次的敌人比较分散，为了节约时间建议兵分两路，移动力低的机体对付桥对面的先锋部队，而移动力高的机体则直捣敌人的后方。第3回合以后，当敌人的数量少于6架时地图左下角会出现少量的增援，这时桥边的敌人也应该清得差不多了，正好转向对付增援。



第45话 无尽的野心（野心、果てなく）

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

如果サイバスター的地图武器已经升级，那攻击范围刚好可以覆盖初期的全部敌人，用加速+热血+幸运一次赚取大量金钱和经验值吧，剩下的一架トゥルーク让队友补几枪就好了。全灭初期敌人或4回合以后敌机的数量少于5架时，敌人的增援会在地图的左上角出现，同时出现的还有希莫努，如果第43话没有给予其伤害的话，这里就可以用正树对其进行说得。

第46话 温蒂的悲剧（ウェンディの悲剧）

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

退治デモンゴーレム的赚钱关卡，敌人的等级很高且能力很低，最适合拿来练低等级的机师。第2回合时，如果总回合少于250的话阿哈默德就会加入成为同伴，他的机体除了必杀技外都已经改造到6段，值得一用。

第47话 巴戈尼亚内乱（バゴニア内乱）

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

初期的敌人虽多，不过整体实力并不强，可以让改造满的机体打头阵，弱的机体则在后方捡漏升级。全灭初期敌人后泽兹会再次登场，这次他改乘了ガッツォー，实力有明显的提升，而且最棘手的是他还会使用精神。对付他时建议先用4架主力机体将他围住，这样他就会使用铁壁，2次铁壁下来它的SP就空了，接下来就慢慢鱼肉吧。

第48话 杜蒂的怨念（テューディの怨念）

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

因为琉妮生病，这一话她是无法出击的，如果她一直是作为队伍主力的话战力会有所减弱，最好就是适当改造一下其他机体，以免苦战。开始时我方只有サイバスター和ザムジード两架机体，要到第2回合才会有增援出现。杜蒂驾驶的イスマイル会在HP低于一半以下时撤退，让属性上克它的サイバスター用最强武器+热血搞定吧。

第49话 修蒂德尼亚斯激动（シュテドニアス激动）

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

这关的版面很小，基本第一回合就会和敌人打上照面，可以用已经学会2回行动的机体先把敌方有威胁的机体解决掉，这样接下来的战斗就会轻松不少。初期敌人里卢比卡是有2回行动的，火属性机体不能靠得太近，否则很容易被其绕后攻击。全灭初期敌人或者或5回合以后敌机的数量少于5架时，拉瑟兹会带领增援登场，拉瑟兹也是会2回行动的，而且他的机体还有强力的地图武器，威胁很大，最好是优先将其击倒，不过要注意他会在机体HP低于一半以下时撤退。

第50话 拉瑟兹的末日（ラセツの最后）

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

根据之前收到的同伴，这里的敌人会有些区别，如果没有说得希莫努和艾丽丝没死且没有加入的话，她们都会作为敌人出现。另外如果之前在第一章的第31话选择了“ペンダントをあげる”，这里是可以用正树和琉妮依次说得杜蒂的，成功说得后杜蒂会撤退，并且根据说得与否也会达成两种不同的结局。全灭初期敌人后拉瑟兹和卢比卡会作为最后的BOSS登场，他们的机体都有地图武器且会2回行动，最好是算好距离将它们引过来，再用主力机体集中攻击。

第51话 精灵界的修行（精灵界の修行）

胜利条件	敌全灭	失败条件	无

这关为修炼关卡，在サイバスター、ガッデス、ザムジード和ヴァルシオーネR里选3架机体出战，过关后仍生存的机体就能习得新的必杀技。敌人是我方机体的复制品，除了不会使用精神外，能力都和出击的机体一致，如果之前改造过的话会非常棘手，得依靠精神来打，不过这关没有失败条件，就算被全灭也可以选择重新挑战或放弃进入下一关，当然放弃的话就学不到必杀技了。4架机体的对应的必杀技是サイバスター：乱舞の太刀、ガッデス：フェンリルクラッシュ、ザムジード：五郎入道正宗、ヴァルシオーネ：圆月杀法。

第52话 基诺和普蕾西亚（ジノとプレシア）

胜利条件 敌全灭 失败条件 我方全灭

第10话普蕾西亚没有加入的话就会进入这关，并且她会在这关加入。一开始敌人只有リブナニッカ+一架，当进入敌人回合时就会出现增援，虽然增援的数量不多，不过有獠牙在，还是不能大意，最好是使用之前获得必杀技尽快将其击破。

第53话 普蕾西亚特训（プレシア特训）

胜利条件 敌全灭 失败条件 我方全灭

第10话普蕾西亚已经加入的话就会进入这关。开始时我方只有普蕾西亚和根纳吉两人，如果之前没有练过他们的话会比较吃力，最好不要冲得太前。第2回合贝琪会驾驶ラ・ウェンター会作为我方增援出现，并且已经习得必杀技，可以让她在前面顶着，其他两人就在后面捡漏，当普蕾西亚和根纳吉都各击坠3架敌机后他们就会习得必杀技。另外这关有许多10000元的杂兵，别忘了让普蕾西亚使用幸运击破，还有从第4回合起，每个敌人行动回合地图左上角都有1/3的几率出现一架10000元的杂兵，缺钱的话可以在这里刷到够为止。

第54话 道不同不相为谋（志士、意气に通ず）

胜利条件 敌全灭 失败条件 我方全灭

基诺会在战斗开始前加入，不过他的机体不强，还是放在后方为好。这关的敌人等级有了很大的提高，是赚取经验值的好机会，记得要多多利用有“幸运”精神的机师。进入第6回合，当敌方的机体在5架以下，并且这时托马斯（トーマス）还未被击坠就会出现敌增援，想多赚点钱和经验的话可以等到这时。



第55话 修梅尔与罗莎莉（シュメルとロザリー）

胜利条件 敌全灭 失败条件 我方全灭

因为罗莎莉被泽兹的催眠术控制，开始时是作为敌人出现的，需要我们把她解救出来。解救的方法为先击坠泽兹的リブナニッカ+，然后再将罗莎莉机体的HP削减到一半以下，这样罗莎莉就会加入，不过她的机体要到第58话“17番目の魔装机”过后才有，但要注意如果第56话“ファングの真意”已经说得了獠牙的话，那罗莎莉会因为和獠牙的使用机体重复而无法作为战斗单位。

第56话 獠牙的真意（ファングの真意）

胜利条件 敌全灭 失败条件 我方全灭

如果之前满足了獠牙的加入条件，在这一话就能说得獠牙。獠牙加入时驾驶的是敌方机体，能力很高，可以让其担任队伍的肉盾。第三回合或全灭初期敌人扎修会作为我方增援登场，如果是全灭的敌人的话托马斯也会率领增援出现，托马斯手下的机体多为水属性，地属性机体在这里可以大显身手。过关后獠牙驾驶的敌方机体会解体换算为金钱，而獠牙则改乘ジェイファー。

第57话 温蒂的苦恼（ウェンディの苦悩）

胜利条件 敌全灭 失败条件 我方全灭

后期比较轻松的杂兵战，可以拿来锻炼一下等级低的机师和赚钱。注意如果派贝琪或迪安出战，在全灭敌人后，会出现一波全是10000元杂兵的增援，同时从这个回合开始，每个敌人行动回合地图左下角都有1/3的几率出现一架10000元的杂兵。

第58话 第17架魔装机（17番目の魔装机）

胜利条件 敌全灭 失败条件 我方全灭

出战的机体只有サイバスター和ヴァルシオーネR，不过敌人也只有一架イスマイル。イスマイル的HP高达4万，而且还有HP回复，没有提升气力的情况下基本打不动。出战前最好将サイバスター的能力与武器アカシックバスター改满。

开后场就只直接冲上去用普通武器和它耗，等气力提升到可以用アカシックバスター时，就用热血加绕后攻击，两个回合就可将它击坠。而ヴァルシオーネR如果不强就不要上去了，否则敌机会优先攻击ヴァルシオーネR，反而还浪费时间。

第59话
伊斯迈尔强夺（イスマイル强夺）

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

敌人不算太强，不过由于森林里的地形多为单行道，移动力低的机体想攻击到敌机会比较困难，推进时建议兵分多路，或是把敌机引出森林来打。这关没有援军，全灭敌人即可过关，过关前记得将扎修的等级提升到41级以上，这样他就在下一话就会习得新的必杀技。

第60话
起死回生（起死回生）

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

和上一话相反，这关的瓶口地形由我方占据，因此可以让较强的机体堵住路口，移动力低的机体留在后方用远程武器捡漏，等杂兵都集中到路口时，再用地图武器加幸运大捞一笔。

第61话
野望的终结（野望の终わり）

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

前半部分サイバスター和ヴァルシオーネR会缺席，记得要把其他机体也改造一下，以免陷入苦战。这关地形对我方极为不利，开始时的战斗要以抢占高地展开。第4回合サイバスター和ヴァルシオーネR会在另一端的山头出现，如果这时初期敌人已经打得差不多就不要过去了，サイバスター和ヴァルシオーネR两机马上往这边的山顶移动，因为全灭初期敌人后会出现一次增援，先让サイバスター和ヴァルシオーネR抢占山顶，这样等增援一出现用前后夹击很快就能其消灭。



第62话
伽兹奥的威胁（ガッツォーの胁威）

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

敌人不算多，不过单体实力都很强，其中最难对付的还要算泽兹的ガッツォー。ガッツォー的回避并不高，不过泽兹的“斩り返し”和“分身”等的特殊技能等级很高，攻击前记得存档，以免打不中，再不行就直接使用必中吧。另外泽兹还会使用精神，像是被围攻时会使用报复和铁壁，还有HP低下时会使用ド根性，特别是他使用报复时，一定要用低威力的武器先攻击一次，否则无论多少伤害都会被它反弹回我方机体身上。

第63话
再会、白河愁（再会、シュウ）

胜利条件	敌全灭	失败条件	我方全灭

最后的一个挣钱关，消灭完初期敌人后，会在原位置上出现一批10000元的杂兵，同样用地图武器+幸运伺候吧。这关过后白河愁和莎芙妮会加入我方，另外在第二章19话莎芙妮没有被地图武器误伤的话，她还会习得必杀技。

第64话
邪神降临（邪神降临）

胜利条件	说得シュウ	失败条件	我方全灭

这关的敌人不多，不过只要全灭初期的三架デモンゴーレム，就会每回合出现两架新的デモンゴーレム增援，因此不想麻烦的话可以留一架不打。战斗开始前白河愁被邪神控制而暂时变成敌方，需要用正树对其进行两次说得才会再次加入。说得白河愁后胜利条件会改为击坠真ナグツァート，真ナグツァート会使用精神和2回行动，并且刚开始我方的攻击是对其无效的，只有用ネオグランゾン的ブラックホールクラスター攻击过它一次，其他机体的攻击才能奏效。



也许是对近年《机战》作品感到审美疲劳，玩到这款复刻作品时竟然觉得挺新鲜，像是方向还有高低差要素都是现在的《机战》见不到的，再加上重制的战斗动画精美的剧情插画，即使玩过原作也有足够的理由重温一次。



PLAYSTATION PORTABLE

炽焰同盟			
ブレイズ・ユニオン			
Atlus	S・RPG	2010年5月27日	日版
1人	6279日元	无对应周边	

推荐度 A

POCKET HALO 光环视频收录

文 太正之风 编 胧月 美编 紫血漪

秉承《尤歌朵拉同盟》精髓的《炽焰同盟》如期而至，Sting的游戏系统都比较复杂，然而一旦上手就会发现乐趣无穷。对于新玩家而言，一定要花一点儿时间认真看教程。老玩家则可以通过本作的剧情，来了解前作中的人物关系及背景。本文将对游戏的系统和剧情进行详细的介绍，由于隐藏道具较多，攻略中如有遗漏会争取在下辑补完。

系统详解

战前准备

选择人物

开战前先要对本关出击的人物进行选择：在相应人物头像上按←可以更换其装备，装备是有使用次数限制的(画面右上的“数字+MAP”表示)，每装备着它出战一次便减少1，最后装备会损毁消失。

注意，身上已有道具的话是无法装上其他道具的。食用类的道具需要先装备在角色身上，开战后该角色移动后便会自行吃下。按→可以用道具回复角色的士气，相同道具对不同角色士气回复量会有所不同，一般情况下还是用メダリオン这个专用道具来补充士气。按L可以查看本关胜败条件，按R为查看地图。按△可以查看角色状态，按□则是确认配置情况，根据选择人物顺序的不同，可以改变其在地图上的初始位置。选择够人数后便会进入卡片选择界面。

角色状态

状态界面下的要素很多，左侧4个图标从上到下依次表示该角色的：武器种类、同盟阵型(男性×型、女性+型)、兵种体积(S为小体积、L为大体积)、移动类型。下方的数据显示胜率和士气，士气在本作中就相当于角色的HP值，当士气降为0时，角色就从战场上消失。回复士气的方法有很多，比如使用道具、卡片，或是角色升级时都会回复一定量。中期同伴数量多起来后，不派上场的角色在下一战开始前也会回复一定量的士气。

右侧VALUE框内的是角色的基本数值：GEN为统帅力，关系到角色受到突击、反击，以及对必杀技的防御力；ATK是攻击力；TEC为技术力，关系角色突击、反击、使用必杀时的威力；LUK是运气，该数值与会心攻击的几率相关；Exp是经验值。游戏以大、小★的方式来表示角色基本能力，在计算攻、防等具体效果时只有大★有效用。而角色升级或装备、食用道具时会增加小★，在累计满一行后便能转化为1颗大★。大部分卡片必杀的成功条件都是发动方TEC大于等于防御方GEN。LUK大于或等于敌方角色时，给予其致命一击后，其装备便会掉落。

NOTICE框内则是角色和兵种的特性，左侧有○标志的是有利特性，×标志的则为不利特性，附加ADD字样的表示角色当前装备的附加特性。战斗中查看敌方的特性、身上是否有装备都是很有必要的。



选择卡片

选好人物后就要选择本关使用的卡片，不同卡片有各自的能力，必杀发动的类型也不尽相同，可以按下△进行查看。地图上的所有部队每行动1次都算1回合，每张卡片只能让我方行动1次，选用过的卡片无法再次使用，当卡片耗尽的话战斗便算失败。部分战斗为分段进行的，当进入下一阶段后卡片全部会复原，可以再次选用。卡片选择界面下按SELECT能切换排序方式，可选择按名字、POW、MOV、使用频率顺序来排列。

卡片资料

卡片作为游戏的核心系统之一，其各项资料玩家一定要牢牢掌握。POW值关系到角色获胜后对敌方士气的削减量，每次成功削减敌方的士气，卡片的POW都会有所提高，因此卡片的培养也是很重要的一环。MOV是卡片的移动力，关系到该回合我方全体能移动的步数总和。ACE项后显示武器类型，与能否发动必杀有关。我方发动攻击或被攻击的角色即为此次同盟的ACE，当该角色的武器类型与卡片的ACE武器类型一致时，才有可能发动卡片的必杀技。ALL指的是全体武器皆可发动此卡的必杀。敌方使用必杀时没有ACE武器的限制。

三个基本数据的右侧是卡片的必杀种类，分为释放型和蓄力型。当战斗中必杀槽累积到100%且发动条件满足便能使用必杀。有Charge字样的为蓄力型，要在战斗中按住□键待蓄力槽积满后松开，就会发动必杀；有Keep on字样的为释放型，按住□键必杀便会发动，同时必杀

TIPS 在标题画面下不按任何键的话，除了能看到游戏OP，还有滚动播放的人物资料。

槽不断减少，当其降至0或松开□键时必杀效果消失。

卡片图下方是必杀技的效果说明。QUALIFY框内，上方表示发动必杀的条件，一些卡片在特定情况下威力会提升，部分卡片必杀甚至是角色专用的；下方则是效果的计算公式或效力说明等。



战斗流程

回合进行

每回合开始时都要选择一张卡片，该卡片的MOV值是我方全体的移动力总和。用○键选择角色后便可开始移动，当角色临近敌方单位时按下□键就能发动攻击。战斗结束后如果移动力还有剩余，除发起攻击的角色外，其他人物仍可移动(西斯基娅有攻击后仍可再动的特性)，但是每回合只能发动1次攻势。按下L键能调出菜单，从上到下依次是：回合结束、全体地图、单位列表、卡片列表、武器种类一览、地形一览、设施一览、教程指南、胜败条件、中断存档。选择“回合结束”便能将控制权交给对方。

地形&时间段

地图上是有不同地形和设施的，利用L键调出的一览表可以查看详情。不少兵种都有自己的有利、不利地形，部分地形还有强制的效果(如限制移动、降低士气等)，合理运用这些要素才能让胜利的天平向我方倾斜。

除了部分时间段固定的战役外，大部分战斗的时间都会随着回合数的增长而逐渐推移，依次有白昼(NOON)、傍晚(EVENING)、深夜(NIGHT) 3个阶段。一些兵种拥有自己的有利时间段，另外部分必杀技也只有在指定的时间段才可以发动。

同盟系统

“同盟”是游戏的核心系统，由于每回合只能发起1次攻势，想要利用这次攻势给予敌方最大的打击，就要运用好角色间的同盟。在前面说过，角色的同盟阵型分为两种，男性×型，女性为+型。当发起攻势的角色同盟阵型内有其他同伴时，便能结成同盟，在首战过后，效果阵型内的同伴会继续对敌人展开攻击。同盟的意义不仅在于每回合能发生复数的战斗，更重要的是，当一方同盟内的角色数多于另一方时，人少一方再次出场的角色就会受到“连战减员”。举例说明，当我方3人的联盟对敌方2人联盟发起攻击，我方第三名角色出场时，敌方再度出场的角色所带的兵士数会减少，小体积的兵种数量每次减少1，大体积的兵种数量每两次减少1。“连战减员”是对付boss的不二法门。当然，同盟和连战减员在敌方对我方展开攻击时同样适用，因此战斗过后一定要根据形势调整角色间的站位。

在游戏进入第4章后，同盟阵型还会得到强化，处在同盟阵型位置上的同伴能向周围展开1格的有效范围，同样是男×型、女+型，不过每次同盟的

最大人数为5人。同盟时的优先顺序如图所示，可以简单记成“顺时针由内到外”，展开阵型的优先级最低。



突击&反击

发动攻击的一方会先展开突击，突击的威力与我方TEC和敌方的GEN值有关，但有一定的乱数影响。突击时还有一定几率发动会心攻击，直接将对方的指挥官干掉，发动几率与LUK值有关。如果成功发动，敌方会陷入恐慌状态一段时间，并且之后也无法使用必杀。如果是我方指挥官被会心攻击干掉，那么此战便无法按←、→键控制战斗。

被攻击的一方在受到突击后会展开反击，其威力与我方TEC和对方的GEN值有关。值得注意的是如果指挥官已被会心一击干掉，士兵会陷入短暂的恐慌状态并无法进行反击。弓箭系的兵种发动突击时不会受到反击，但在受到突击时同样无法进行反击。

白刃战斗

突击和反击过后双方进入白刃战，战斗画面下的要素同样不少。如下图所示：

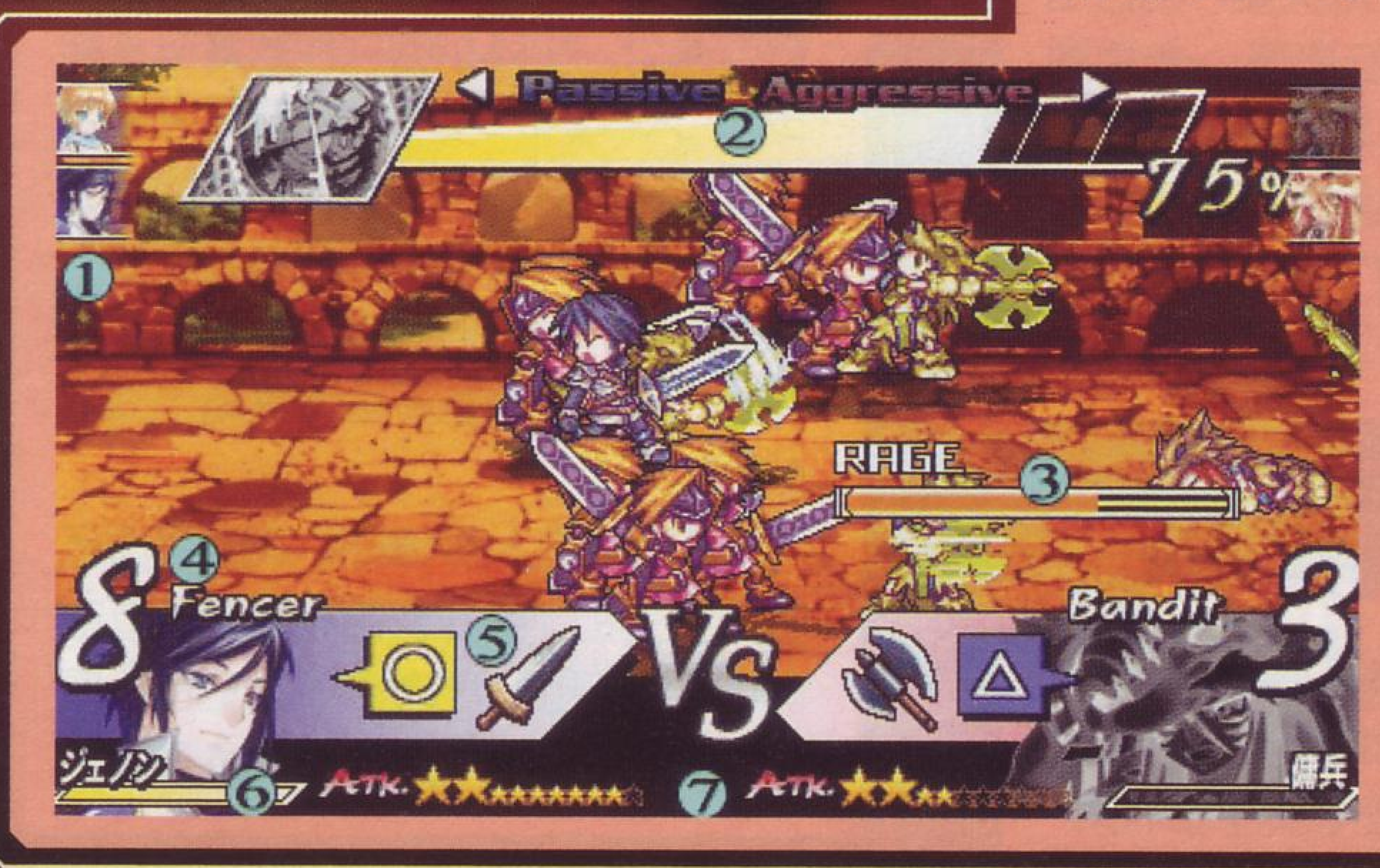
1.参与此次同盟攻击的角色头像，同时也表示了此次攻防双方的交手顺序。

2.必杀槽。身为战棋类游戏，本作的战斗具有一定操控性。战斗中按→进入Aggressive状态后，必杀槽会不断减少，角色的攻防相性提升2个等级，部分兵种还会附加上属性攻击；按←进入Passive后，角色的攻防相性下降2级，但必杀槽会不断增长。必杀槽左侧的即是本回合使用的卡片，如果满足发动必杀的条件，卡片就会是表侧显示的，反之则为覆盖表示。当必杀槽积累到100%就能发动必杀，发动的方式根据必杀种类略有差别，注意本作的发动按键是□。

3.敌方必杀槽，其累积方式与我方有所不同，是随着战斗时间的推移不断增加的。共分为3个阶段：1级为普通阶段；2级为RAGE阶段，此时敌方攻防相性提升1级，且部分兵种的攻击强制附带属性；3级为MAX阶段，攻防相性会再升1级，如果满足条件同样可以发动卡片的必杀技。

4.兵士数量。大体积兵种兵士数最大为4，小体积兵种兵士数最大为8。某一方的兵士数量降为0后战斗结束，该方被判负，战后结算时士气会有所削减。

5.角色的攻防相性和武器种类，当一方的攻击开始附加属性后，武器会放出光芒。攻防相性请参看后面的



TIPS 同时按下L+R+START可以选择重新开始本关或是返回标题画面。

介绍。

6.指挥官的HP槽，当一方的兵士数降至1时，该槽便开始徐徐减少，降至0时指挥官便被击倒。

7.目前影响战局的数值，比如白刃战时为ATK，突击、反击、使用必杀时显示会变成GEN、TEC，不过由于台词影响，经常会把数值给覆盖掉。

强攻击：战斗中有时角色会使用强攻击(发动时会有一句语音)，威力会比平时的攻击略高，主角就有“强攻击伤害补正”的特性。真正值得注意的是，如果玩家在使用必杀的蓄力阶段被敌方强攻击命中，那么蓄力便会中断，必须重新按下□键。

攻防相性

角色间的攻防相性首先由武器种类决定，基本的三角循环关系为“剑克斧、斧克枪、枪克剑”，其他还有弓、杖、块、镰、书、琴等武器种类，具体关系可以参看图1，○表示有利、一表示互角、×表示不利。



ATTACKER \ TARGET									
剣	—	×	○	—	—	—	×	—	—
槍	○	—	×	—	—	—	×	—	—
斧	×	○	—	—	—	—	×	—	—
弓	×	×	×	—	○	—	—	○	—
杖	○	○	○	×	—	○	—	×	—
塊	—	—	—	—	×	—	—	×	—
鎌	○	○	○	—	—	—	—	—	—
書	—	—	—	×	○	○	—	—	—
琴	—	—	—	—	—	—	—	—	—

然而战斗中的攻防相性还会由更多的要素影响，比如地形、必杀槽等等。如图2所示，具体有9个等级，从左到右由绝对有利渐渐转向不利。



战后结算

胜负已分后进入战后结算界面，根据获胜一方的剩余兵士数、双方能力差、附加奖励(指挥官存活、发动会心一击等等)，算出的数值总和乘以地形效果，最后乘上卡片的POW值就是给予敌方的士气伤害。成功给予敌方士气伤害后，卡片的POW值也会有相应的增加。当单位的士气降为0便表示被彻底击倒，从地图上消失。如果我方角色从地图上撤退的话，经验槽会降到0。

过关结算

达成胜利条件后便会进入过关结算画面，本关内给敌人造成最多士气伤害的角色会被封为MVP，士气最大值将得到提升。另外，如果能在指定回合数以内过关，就能得到速攻奖励(Quick clear bonus)，MVP的某项数值会增加一颗小星。战斗中掉落但尚没有被拾取的道具都会在此时统一结算，敌方如有新的卡片的话也将有机会为我方所用。

异常状态

不少卡片的必杀技带有特殊效果，释放后会令对方进入异常状态，

下面是各状态的效果解释：

冒毒(POISON)–每回合士气下降，防御力低下
咒缚(CURSE)–每回合只能移动1步，攻击力低下
昏睡(SLEEP)–无法移动，战斗时不会抵抗
炎上(BURN)–每回合士气下降
麻痹(PARALYZE)–无法移动
钝足(SLOW)–每回合只能移动1步
石化(STONE)–无法移动和战斗

剧情攻略

布隆基亚帝国……

是由与古代魔龙——布隆伽缔结契约、继承力量的皇帝代代统治的军事国家。

“时之皇帝”索提耶(ソルティエ)是先帝的皇弟，在继位过后他增加赋税，急速地增强军备，其恶政在民众间引起了强烈的不安。

结果，各地掀起了暴动，治安也逐渐恶化。盗贼们掠夺横行、恶商们肆意作乱。人民平稳的生活，被“无道”这只魔手无情地撕裂。

位于帝国西部的商业都市提耶拉，这里住着反复榨取钱财的豪商，以及穷困潦倒的百姓，可以说是帝国“无道”最真实的写照。

提耶拉都市的一角，是饱受摧残的人民栖身之所——内扎地区。就在这里，故事揭开了序幕……

CHAPTER1 希望の名の下に

Battle1–1. 义贼团参上

胜利条件 击倒恶德商人诺伦

败北条件 任意角色阵亡/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
5	6	ATK+1

在内扎地区的一角，搜刮钱财不成的恶德商人诺伦(ノルン)正欲将一个红发女孩抓去卖钱。“炽焰义贼团”的伽罗特(ガーロット)和西斯基娅(シスキア)及时出现，救下了女孩。

首战没有任何难度，由于大部分系统都没有开启，目前能利用的只有武器相克以及装备的特性。敌人不会移动，我方无论派伽罗特还是西斯基娅都能轻松取胜，诺伦只是士气稍高，能力并不强。提醒一下没玩过前作的玩家，除了人物以外，卡片也是需要用心培养的，比如初期就有的スティール、シールドバリア都是相当实用的卡片。地图右下向左拐的一格内可以找到プロテイモ，吃掉的话会提高人物能力，但是如果一直留着，它会变成发芽プロテイモ，今后也有不少类似的会发生变化的道具，想要集齐道具图鉴的玩家需要多留意。诺伦身上装备有ハイパーリング，玩家一定要养成预先查看敌方哪些角色身上有道具的习惯，下文除了特别情况，就不再对敌人的装备一一指出了。让LUK高于诺伦的西斯基娅给予最后一击就能令装备掉落，这也是除了偷盗卡必杀之外获取敌方装备的不二法门。战后得到卡片マインドチェンジ。

Battle1–2. テンガロンの女

胜利条件 击破诺伦的私人部队

败北条件 任意角色阵亡/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
6	12	GEN+1

伽罗特和西斯基娅一路追寻着逃跑的恶商，却发现被人跟踪，原来是

TIPS 按住R键可以快速跳过对话，战斗中可以切换到HIGH或BOOST模式令攻防的速度加快。

之前获救的红发女孩艾米(エイミ)前来道谢。年纪小小、失去亲人的她为了找寻兄长，在这乱世独自一人踏上了旅途。谈话间伽罗特警觉地举起了长枪，诺伦的私人军队已然挡在了前方。

此战开启了战斗控制系统，在战斗中上方会出现必杀槽，由于目前无法使用必杀技，因此就多利用按→的积极攻击来强化自身的攻势吧！初始的3个私兵身上都有回复士气的勋章道具，第2回合斧女塞莉卡(セリカ)便会在左上角现身，妄图形成夹击之势，不过似乎没算好距离，反被伽罗特吐槽了一番。其武器为斧，克制主角的枪，还是让西斯基娅去对付她吧。进入右下角的集落可以得到白山羊のミルク，如果喝掉会得到ガラスのビン，一直保留则会变成白山羊のチーズ。获胜后得到本作新增的卡片ヴァイス。

Battle1-3.佣兵团对义贼团

胜利条件 击倒恶德商人诺伦

败北条件 任意角色阵亡/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
7	8	TEC+1

在内扎地区东部，主角一行终于追上了诺伦，然而之前的拖延给这个恶商争取了时间，大桥上早已布满了士兵。

第3回合杰农(ジェノン)会作为援军从下方赶到，此时同盟系统也得以开启。摆好阵型，算好武器相克对敌方发起攻击可以快速有效地打击敌方士气，利用好连战减员也能让较为强力的敌人陷入不利的局面。雷属性对剑士是无效的，如果杰农和敌方剑士交手时，就不要按→来附加属性了。相应的，在敌方雷属性攻势面前，杰农也会毫发无损。对付戴维德(デイヴィド)时多利用同盟，让伽罗特充当先锋的话取胜并不困难。想在8回合以内结束战斗拿到奖励，需要利用到主角的移动可以穿透人群的特性，直接冲入敌阵后向诺伦发起进攻。获胜后得到卡片アイテムブレイク，不过此卡在本作中仍旧是鸡肋。

恶商在逃跑时被西斯基娅射伤脚踝，他也唯有束手就擒。伽罗特正准备给作恶多端的诺伦一点儿教训，杰农却主张放了他，不过条件是归还迄今为止敲诈得来的所有财物并附上3000枚金币。

Battle1-4.大人达のルール

胜利条件 击败戴维德

败北条件 任意角色阵亡/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
7	7	LUK+1

众人带着诺伦来到内扎北部地区准备进行交涉，然而约定时间已过却没有人出现。姗姗来迟的戴维德不但没有带来约定的钱财，反而命人一箭射死了雇主诺伦。面对为了金钱不择手段的佣兵剑士，伽罗特等人选择了战斗。

敌方的初始位置就已经摆好了阵型，面对大量斧兵，还是让西斯基娅和杰农上前发动进攻吧。第3回合“旅行的武艺人”梅都蒂(メデューテ)出现在地图右下，她的加入不单填补了我方阵营斧兵的空缺，也开启了必杀技系统。根据同盟ACE的武器种类，选择合适的卡片就能利用必杀技的强力效果一发逆转战局！需要注意的是，敌方同样会使用必杀技，而且本关对方的卡片必杀效果是破坏我方角色的装备，非常烦人。在与戴维德交手时可以选择卡片シールドバリ

ア，当他的必杀槽快要蓄满时我方率先发动必杀技，利用护盾可以进行抵御。另外如果我方GEN高于对方的TEC，装备破坏的效果也不会成功。让西斯基娅用スティール卡的必杀可以直接把对方身上的装备偷过来了，而用ヴァイス卡的必杀可以提高LUK值，也可以得到令敌方装备掉落的效果。访问右上的集落可以得到宝の地图，而敌方最左侧的骑士初始位置下方1格可以找到勇者バッジ。

过关后戴维德仓皇逃走，梅都蒂则毫不客气地教训了不知天高地厚的主角一行，“正义必胜？想要贯彻自己的信念，必须要有强大的力量和智慧！”随后她也飘然离去。

Battle1–5.决战、デイヴィド

胜利条件 击败戴维德

败北条件 任意角色阵亡/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
8	6	TEC+1

戴维德率队来到卡塔鲁大桥时，伽罗特一行早就等候多时了。佣兵剑士对主角如此纠缠不休感到不解，然而伽罗特只是不能忍受“杀害自己雇主”这种无道的行为。“我要变得更强，强到能改变这个世界的规则！”这便是主角的心声。

本关没有什么难度，利用好同盟阵型很快就能取胜，惟一要注意的还是对方破坏装备的必杀技。伽罗特初始位置的左下方可以找到愈しのハーブ。戴维德战败阵亡，随后威尔曼(ヴェルマン)方伯出现，他打算雇佣“炽焰义贼团”作为私人的部队，身为贵族的他同样想要斩除不断蔓延的“无道”，改变这个混乱的世界。

Battle1–6.力をこの手に

胜利条件 守护威尔曼

败北条件 盗贼与威尔曼邻接/任意角色阵亡/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
8	16	GEN+1

纵使不断打倒戴维德这类的恶党，但对于陷入纷乱的国家而言，不过是杯水车薪。伽罗特想做的，是从根本处彻底改变这个国家，这与身为改革派的贵族威尔曼方伯一拍即合。谈话间窝藏在周围的盗贼突然来袭，威尔曼把卡片エースガード送给了主角作为见面礼。

本关敌人使用的卡片是ロックフォール，被必杀技成功击中后会陷入“钝足”状态，每回合只能移动1步，十分不利。还是要利用高GEN的单位来抵挡，シールドバリア卡同样可以化解。坚持过第2回合，梅都蒂会从右上方赶来增援，她在荒野地形有优势，面对剑士也不会吃亏。干掉队长后塞莉卡在地图右上角出现，四周也会出现新的敌人，胜利条件变为“击倒塞莉卡”。第二阶段同样不能让敌人靠近威尔曼，由于其卡片移动力为8格，一定要挡住各个道口。塞莉卡每次行动时都回复少量的士气，尽量利用同盟在1个回合内解决她。在图示位置可以调查得到オーガニウム。获胜后塞莉卡撤退，ロックフォール卡片入手。伽罗特与威尔曼就此达成共识，“炽焰义贼团”改名成为“怒之炽焰(グラムブレイズ)”，成为威尔曼的私人兵团。主角则立誓要亲手将世间的“无道”焚烧殆尽。



TIPS 按住△可以直接跳过剧情，战斗中是暂停功能，可查看参战卡片、人物的资料。

CHAPTER2 腐敗する帝国に差す光

Battle2-1.アレアヴェルク上洛

胜利条件 击退山贼

败北条件 任意角色阵亡/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
10	17	TEC+1

“怒之炽焰”成立后的第一个任务，就是护送威尔曼前往帝都，在山间的栈道上，警惕的梅都蒂发现了盗贼的伏兵，看来不单单是都市提耶拉，帝国各处都充斥着这些不顾义理、肆意妄为的恶人。

由于栈道是狭长的条形，算好步数利用同盟阵型形成以多打少就不难取胜。图示位置可以找到黑曜石，击败山贼团长后塞莉卡又在右上方出现。第二阶段的战术思想与之前没有区别，还是考验玩家对同盟阵型和武器相克的把握。击倒塞莉卡后，一支打着双剑印记旗号的部队出现，统领大军的竟然是“时之帝”索提耶！在与威尔曼交谈一番后，皇帝便带着拉芘丝(ラピス)离开，完全不把伽罗特等人放在眼里。



Battle2-2.駆けてきた姐妹

胜利条件 救出露西艾娜的妹妹艾吉娜(与其邻接)

败北条件 伽罗特战死/艾吉娜战死/卡片耗尽

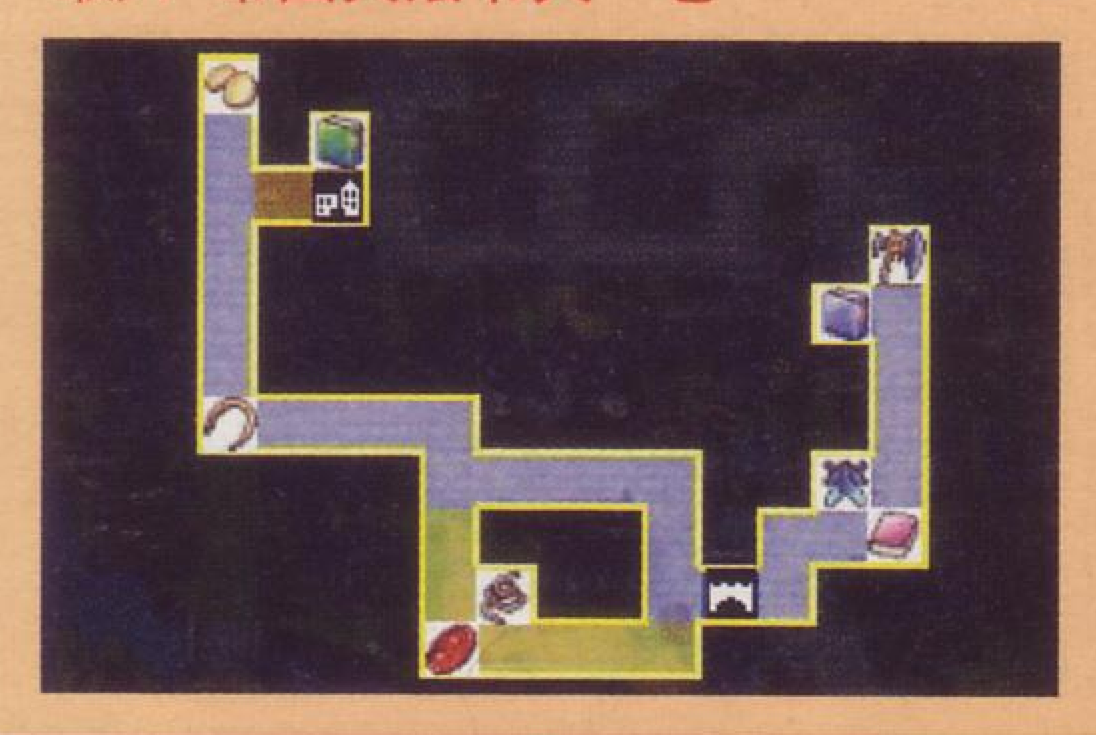
卡片数量	奖励回合	MVP奖励
10	20	GEN+1

刚到达帝都的街道，众人面前就突然出现了一位拄着拐杖的金发少女露西艾娜(ルシエナ)。得知露西艾娜的妹妹为了帮助她逃走正在独自战斗着，伽罗特不顾威尔曼的反对，执意赶去救援。

本关稍有难度，敌方一开始便会向处于地图中央的艾吉娜(アイギナ)发动进攻，她在战斗时是不受玩家控制的，也不会发动必杀。虽然艾吉娜不会主动进攻，但身陷重围的她形势危如累卵，我方还是尽快冲上前去解围吧！一开始就可以让伽罗特用高移动的卡片迅速穿过挡路的敌人，到达艾吉娜上方的位置形成同盟，以缓解她的劣势。由于时间段固定为深夜，而敌方的刺客在夜间战斗有优势，切勿大意。如果想拿本关的速攻奖励，干掉艾吉娜周围的任一杂兵后，就可以靠近她触发剧情，让战斗进入下一阶段。姬露瓦(ジルヴァ)带着大批刺客前来增援，目标就是双生姐妹二人。由于敌方部队有两支，每个部队行动都会消耗1个回合，想要迅速破关就得集结部队对两个领队级角色全力进攻。然而本关散落在地图上的道具多达9个(具体位置参看图片)，可谓十分诱人，笔者的选择是放弃奖励，搜刮道具。在伽罗特移动到艾吉娜阵型范围内之后，尽快干掉她周围的杂兵，其他人边拿取道具边推进。把地图内的道具拿得差不多后，再与艾吉娜邻接。胜利条件变为“击退刺客群”后，艾吉娜也变为可控单位，右下角的斧兵可以用她轻松搞定。最为麻烦的是姬露瓦的卡片必杀能直接干掉我方指挥官，用シールドバリア卡或者铁のチョーカー的“会心回避”效果可以化解。敌方两个指挥官身上都有道具，稳扎稳打、利用好必杀效果的话不难取胜，过关后得到卡片レヴォリューション、ブラッディクロー。

从获救的少女口中得知，本地的阿鲁贝尔特侯爵已死，神生教团也不断地对这对双生姐妹进行追杀。威尔曼答应照顾姐妹二人，原因是她们是侯爵的养女，作为监护人的话可以在她俩成人前掌控侯爵的领地。

道具：きらきら金货、帝国兵法书地ノ卷、カチューシャ、ロープ、教团のコイン、ある少女の日记、ブラックブランド(黑曜石换取)、オーガブレード(オーガニウム换取)、帝国兵法书天ノ卷



Battle2-3.战士と狂气

胜利条件 击败雷昂率领的黑骑士团

败北条件 伽罗特战死/卡片耗尽

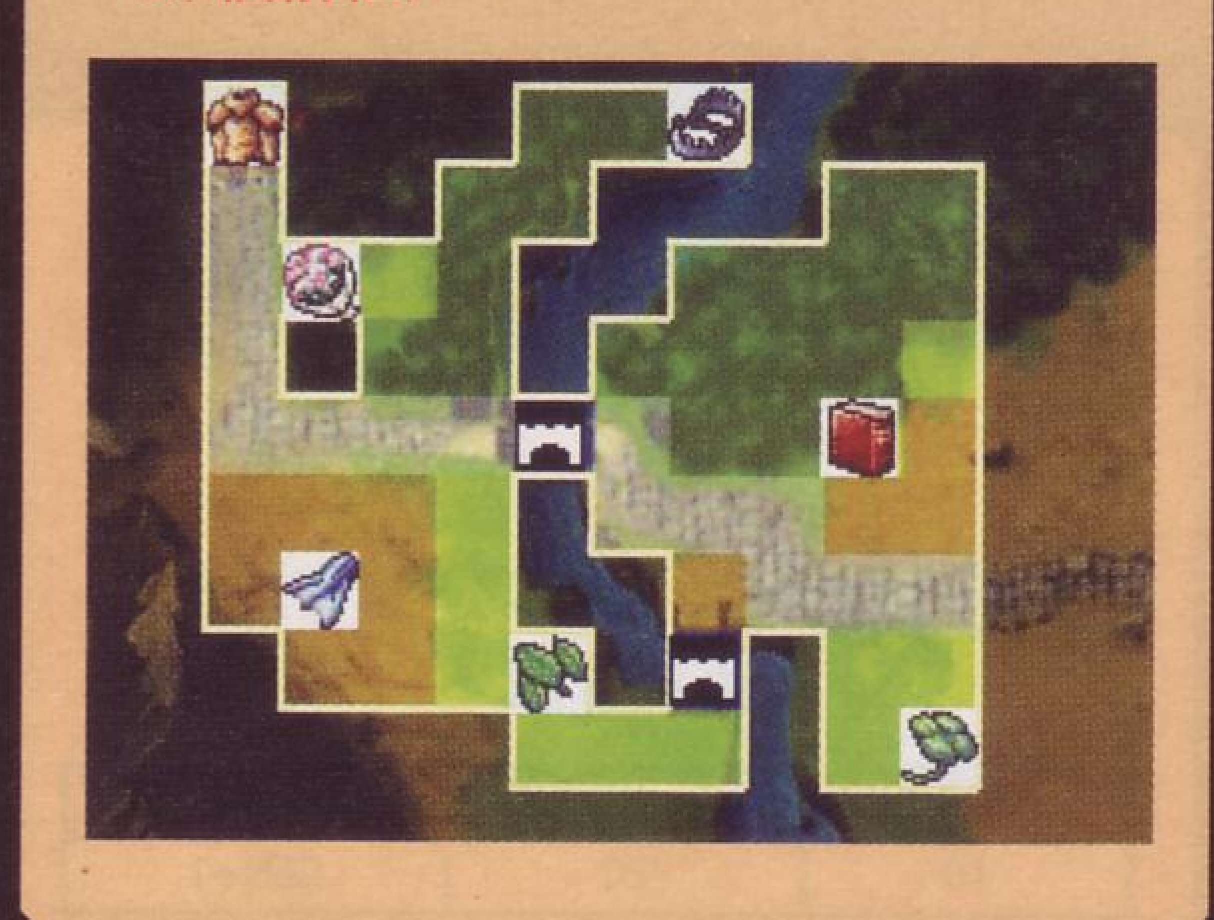
卡片数量	奖励回合	MVP奖励
12	14	ATK+1

虽然又有新成员加入，但威尔曼还是认为“怒之炽焰”目前的战力不足，于是他把目光转向了被贬职到边境的雷昂(レオン)身上。原是帝都守备队队长的他有着“狂战士”的称号，其统帅力是毋庸置疑的。伽罗特一行以检阅训练为名，前往了国境北部的军事驻地。一到边境就看到雷昂正严酷地训练士卒，认为伽罗特一行是贵族鹰犬的他提出进行一场模拟战。

本关蕴藏的宝物依然充足，具体参看图示，左侧的两个集落委派男性和女性访问，得到的道具是不同的。雷昂由于身上装备的魔枪，士气每回合会下降少许，因此不用急着赶去与其交手。敌方的猎人在白昼和森林都有能力加成，如果我方急于抢占架桥，反而容易遭到敌方的同盟痛击。不妨安心呆在河流西岸收集宝物，待敌人过来后各个击破。敌方卡片的必杀是骑兵专用的，效果是令我方兵士数变得跟对方一致，护盾卡シールドバリア仍旧可以将其完封。把冲过来的散兵游勇清扫一空后，就可以向雷昂发动攻势了。第一时间把他身上的装备偷走能让战斗轻松不少，雷昂再勇也只是孤身一人，面对我方的同盟攻势只能败走。战后得到卡片チャリオット，艰难取胜后，众人也不得不承认雷昂训练士兵有素。

准备返回帝都的伽罗特却听说战败的雷昂将自己关在禁闭室反省，随后雷昂的妹妹艾雷娜(エレナ)说出了一切。原来双亲被杀后，雷昂就将自己的心扉紧锁，额头的伤痕如耻辱的烙印一般深深印在他的心底……谈话间雷昂出现，辞去边境队长职务后选择了只身一人离开。

道具：女性访问-ゼベ狐皮のコート/男性访问-ビッグ.フツト、ドラップ、メイメルの花束、女性访问-マーメイドフィン/男性访问-流砂のオーブ、エレミナミント、四叶のクローバー、帝国兵法书人ノ卷(深夜前往)



TIPS 战斗中按L键可以查看此次同盟的交手顺序。

CHAPTER3 战う、という意味

游戏进入第3章，本作新增的任务系统开始出现。在大地图画面按下L、R切换任务，可以查看其难易度和简介，最后按下○即可进入任务关卡。任务选择的先后顺序不限，经过2场战役后就会出现新的任务，部分任务进入后有连带关卡(比如完成Mission3-3.1后自动进入3-3.2)，累积完成6场以上战役后，就会进入第4章，其他任务只有等2周目时再做尝试了。本章的选择关系到最终章的结局路线，具体关系请参看文末的“结局条件”，下文是全部8个任务的攻略，请玩家自行取舍。

Mission3-1.夜盗を追え！

难易度 ★

胜利条件 击倒夜盗团

败北条件 伽罗特战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
10	19	GEN+1



本关难度很低，盗贼多是些乌合之众，击倒盗贼团长便可进入第二阶段的战斗。随后塞莉卡出现在地图右方，她身上带的装备不错，可惜能力早已被我方甩开。击倒她后盗贼团的余党又会在地图上方出现，但依然是不会移动的靶子。想拿到地图最右侧的贤者の石，需要让角色装备着宝の地图走到该点才行。过关前记得访问右上方的都市，兽人拜弗(バイフ)为了替主人寻找魔导书而来到了帝都，听说威尔曼家有个巨大的藏书库后他便主动加入我方，顺便还送上了卡片ラウーガー。

道具：清龙のコイン、ダウジングロッド、贤者の石(需装备宝の地图)

Mission3-2.贵族の心、そして

难易度 ★

胜利条件 找出威尔曼遇难的友人

败北条件 伽罗特战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
8	9	TEC+1

雪原地形会限制我方移动的步数，到了夜间，雪道和雪原地形还会对上面的单位造成士气伤害。此战建议多带一些移动力高的卡片，另外拜弗在雪道、雪原地形有能力加成的特性也可以利用。一开始地图上有5个集落，下方的没有重要事件，探访访问右侧的集落可以得到卡片ブリザード，而进入另外3个后，地图都会展开并出现盗贼。要拯救的对象位于右上角的集落后。3处盗贼的首领身上都有能改变移动类型的特殊装备，尤其是ワープシューズ不容错过！幸好其实力都不强，兵分三路且控制得当的话仍旧可以完胜。通过雪原地形到达最右上的集落后，就能救出被困的商人。

道具：モヴモヴの实、フォースアップル、千年雪



Mission3-3.1.奪う者、奪われる者

难易度 ★★

胜利条件 消灭盗贼团

败北条件 伽罗特战死；全部集落被破坏/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
8	14	GEN+1

阿尼斯伯爵的领土内屡遭盗贼袭击，“怒之炽焰”奉命到此协助维持治安。

初始配置下我方单位是分散开的，因此单兵作战能力在本关非常重要。一开始先要保护好各处的集落，敌方是由两支队伍组成的，不过其卡片移动力只有5，只要派人堵在要道口就行了。干掉杂鱼、收集地图上道具的同时派人向中央移动，解决掉两个头目便可获胜，右侧的团长身上有装备，且所处位置上还有一个道具，要优先击破。得到卡片アイヴィウィップ后直接进入下一个任务。注意，换取虫カゴ，且不换メイメルのポプリ，才能在下一关开始前得到真っ白な珍しい蝶。

道具：メイメルのポプリ（メイメルの花束换取）、虫カゴ（勇者バッジ换取）、ビーズ、ボロ布、シルバーバッジ、开かずのカバン



Mission3-3.2.それぞれの事情

胜利条件 压制盗贼团的城砦

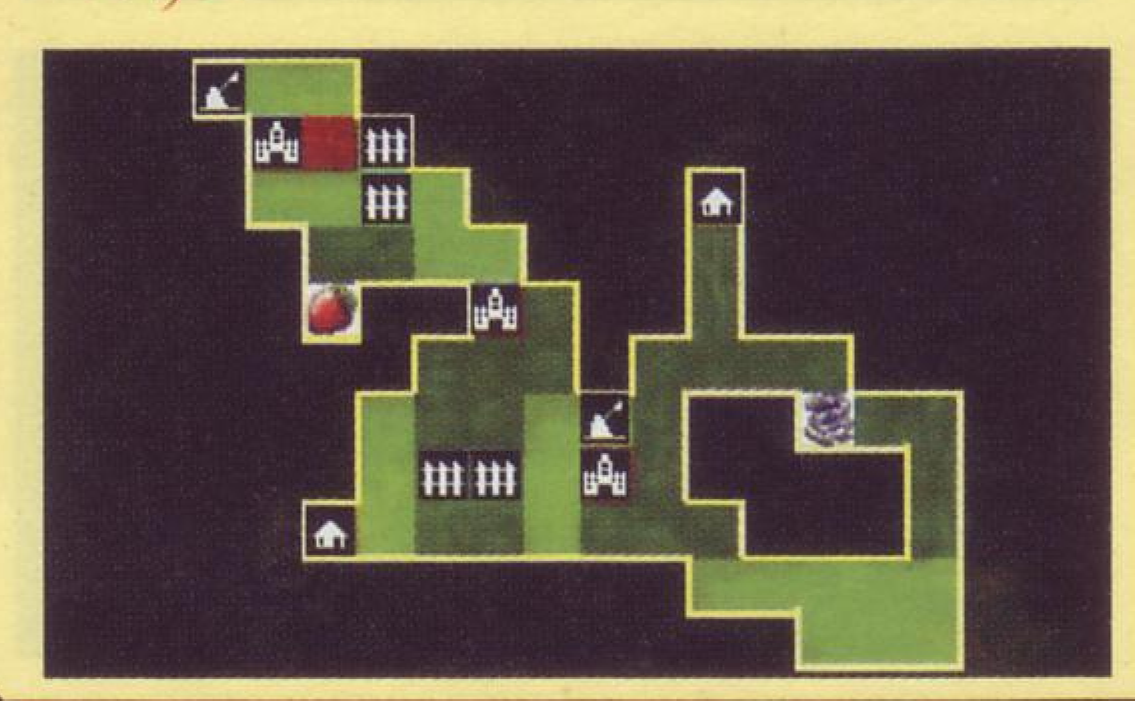
败北条件 伽罗特战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
10	28	ATK+1

伽罗特等人来到西边的森林，向盗贼的老窝发起了进攻。

道具栏中出现真っ白な珍しい蝶后，让任意角色装备虫カゴ，移动后就可以得到カゴの中の白い蝶。本关的地图上开始出现投石器，在结成同盟时如果其在我方阵型范围内，就会向对方发动攻击(令防守方兵士数-1)。不过投石器只在攻击的时候有效，敌方同样可以运用它。这里有几个要点：主角在森林地形不利；杰农的雷属性攻击对猎人有特效；敌人的卡片必杀在森林地形威力会大增。利用投石器干掉盗贼头目，占领第一处城砦后，地图向左侧展开。接下来仍然是摆好阵型借助投石器击溃盗贼部队，不过盗贼头目身上的ブロンズシールド能完全抵御投石的进攻。继续进攻压制第二、第三处城砦便能顺利过关。

道具：どくむし、スウイートベリー



Mission3-4.1.大切な物は何処

难易度 ★★

胜利条件 找出赤脚米泽鲁

败北条件 伽罗特战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
8	7	LUK+1

威尔曼一件重要的东西被偷走了，大为火光的他命伽罗特一行找出“赤脚米泽鲁(ミゼル)”。一开始是没有敌人的，玩家需要尽快找

TIPS GAME OVER后选择“リトライする”，敌方能力将会弱化，但本关无法获得MVP奖励。

到米泽鲁，因此多选一些移动值高的卡片吧。本关蕴含着众多的宝物，玩家可以对照着图示拿取，初始位置上方的都市还能得到卡片マントラップ。きれいな指轮位于水边地形，拿到后还可以去旁边的集落交换绢织りの头巾。不过该地形只有人鱼或装备着マーメイドフィン才可以进入，不妨通过“输送船袭击作战”任务收得史蕾普后再回来挑战本关。左上、右侧、下方有3个集落，走到任意一个都会撞见塞莉卡，不过其实力仍旧没有什么提高，只是给玩家送道具来的。当走到右上的都市后，米泽鲁就会出现并迅速往地图左侧逃窜，一旦被他逃到目标地点本关也算失败，还是提前派队员挡在他的必经之路上吧。他的卡片必杀会令我方陷入麻痹状态，不过其能力不强。成功将米泽鲁击败后便能将其擒获，得到卡片サンダーボルド的同时直接进入下一关。

道具：女性访问-黄昏のヴェール/男性访问-ゴールドバッジ、きれいな指轮、绢织りの头巾(きれいな指轮换取)、ハイパードリル、邪眼、毛皮



Mission3-4.2.はだしのミゼル

胜利条件 追寻赤脚米泽鲁

败北条件 伽罗特战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
10	15	GEN+1

一行人跟着米泽鲁来到西边的森林，不想他却趁机脚底抹油了，愤怒的伽罗特只好再次展开追捕。本关出现了毒沼地形，在上面只能移动1格，且每回合都会削减士气值，如果之前拿到了丈夫な长靴的话，本关就派上用场了。大片毒沼下方的隐藏道具可以委派一名角色穿着长靴去收取。当走到集落下方3格的位置，米泽鲁就会现身发动突袭。如果陷入麻痹状态的同时又处在毒沼中的话，就会令形势很尴尬，一定要避免这种情况。击退米泽鲁后他又向树林深处跑去，战斗进入第二阶段。米泽鲁刚才所处的集落中可以找到卡片メデューサアイ，中部上方的两个集落内也可以得到道具。走到最左下的毒沼内后，赤脚毛贼再次杀出，将其击退后地图继续向左延伸，战斗进入第三阶段。左上角的集落内可以换取道具，而米泽鲁的据点就是左下的集落。他带着2个盗贼妄图做最后一搏，3人身上可都是有装备品的，千万不要错过。第三次败北后米泽鲁终于心服口服，归还了威尔曼的重要之物——1位十岁左右女子的画像，他也加入成为“怒之炽焰”的一员。

道具：幸运のタリスマン(カゴの中の白い蝶换取)、金块、ビーズの腕轮(ビーズ换取)、タマゴのカラ、メルヘン伪翼(ある少女の日记换取)



Mission3-5.输送船袭击作战

难易度 ★★

胜利条件 击倒输送船的护送部队

败北条件 伽罗特战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
10	20	LUK+1



为了打击竞争对手巴林公爵，威尔曼委派“怒之炽焰”对其进贡给皇帝的输送船展开袭击。本关惹人关注的原因在于：如何使用《尤歌朵拉同盟》的存档与本作进行联动，进而收得乱入的角色帕梅拉(パメラ)。其实只要有前作的系统存档在PSP中，在过关前击退帕梅拉，她就会在战后加入。不少玩家无法收得魔女的原因在于存档无法产生联动，需要的玩家可以尝试使用本期“口袋光环”内提供的存档。

帕梅拉有“装备不会被夺”的特性，利用ヴァイス卡的话才能令道具成功掉落。护送部队实力一般，敌方运输队长一开始有士气保护，只要对她展开攻击后触发事件，再次攻击时就能消灭她了。获胜后探查运输船，里面的场景惨不忍睹——人鱼的尸体装满了船舱。惟一存活着的人鱼史蕾普(スレイプ)竟然喝的醉醺醺的，随后她自作主张地加入了队伍(联动成功的话帕梅拉则会以“想近距离观察人鱼”为理由加入我方)，最后得到卡片フォーチュン、メイクドール。

道具：キラービー巣、チカラダケ、外つ国のコイン、锈びた锁

Mission3-6.1.庇护の对价

难易度 ★★

胜利条件 击退武装的民兵

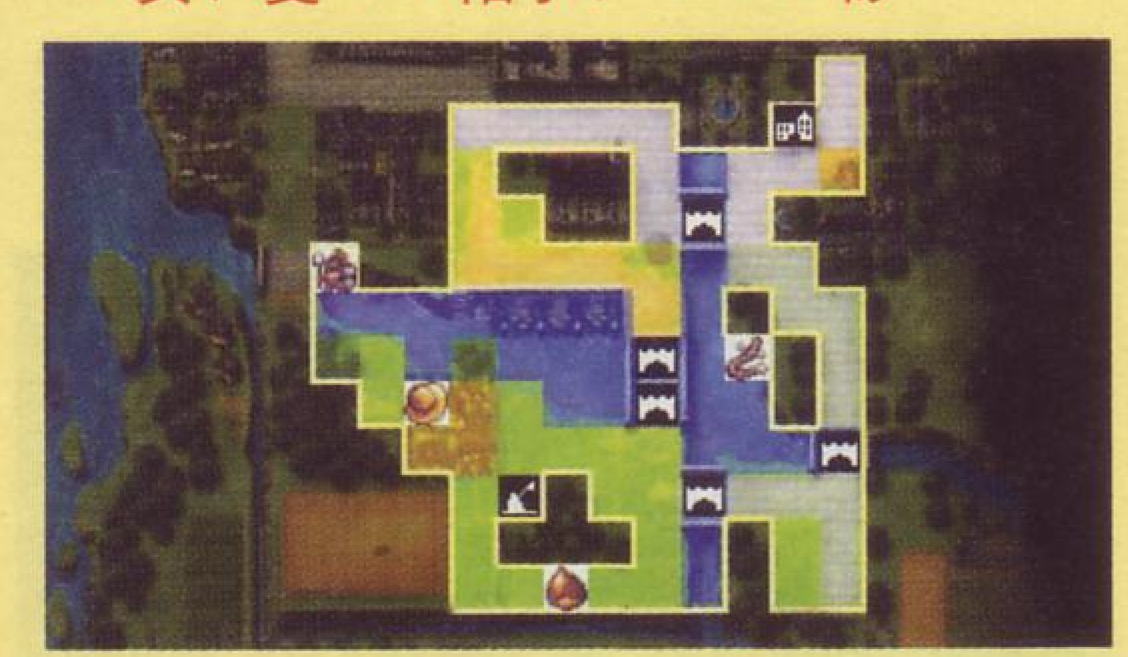
败北条件 伽罗特战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
8	11	GEN+1

私兵团还真是什么都得干，这次又得帮威尔曼去征收赋税。然而失去领主的百姓可不会随便就把自己的血汗钱交出来，与民兵们的战斗一触即发！

本关有投石器登场，同样也有在沉在水中的道具，想拿道具的话带上高移动的卡片。之前喝掉了羊奶的话，让人鱼装备着玻璃瓶可以拿到另一种道具。民兵分为上下两组，能力值都很低，玩家可以分兵两路。让人鱼使用ブリザード卡的必杀技的话，河面还会冻结，方便我方进军，不过一到白昼冰面就会融化，留神不要让单位停留在上面。左下角的猎人必杀率很高，且阵型多能利用到投石器，一定要争取在我方攻击的回合解决。一路高歌猛进得到不少回复勋章的同时，卡片サンクチュアリ也会在过关后入手。

道具：ドゼウ/ビンの中のドゼウ(装备ガラスのビン换取)、ココリの实、麦わら帽子、ウポラ像



Mission3-6.2.扇げば揺れる麦の穂

胜利条件 压制领主之馆

败北条件 伽罗特战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
8	9	TEC+1

剩余的民兵再度集结了起来，杰农认为其幕后定然有人主使，伽罗特一行也只能通过战斗来查明真相。一开始的城内战由于行进路线是狭长型的，有必要派出一些女性

TIPS 在敌方使出持续型必杀后，利用シールドバリア卡可以取消效果并令其必杀槽降至0。

角色来调整两侧的联盟阵型。本关的道具中有非常关键的“道具图鉴”，关系到通关后的鉴赏模式，务必弄到手。到达中央的领主之馆后，领地内的民兵们纷纷投降。幕后的黑手在地图上方出现，胜利条件转也变为“击倒伊恩扎吉(インザーギ)”。佣兵剑士并不强力，其卡片的必杀效果是强制让我方角色ATK为1。获胜后伊恩扎吉撤退，我方还是没能探听到其雇主究竟是何方神圣。过关后能得到卡片バンシーズクライ。

道具：ゴールデンスピア(金块换取)、アイテム图鉴、アクエリアス、アイスジャベリン(千年雪换取)



Mission3-7.1.変わり者、募集中

难易度 ★★★

胜利条件 击退神生教团的刺客

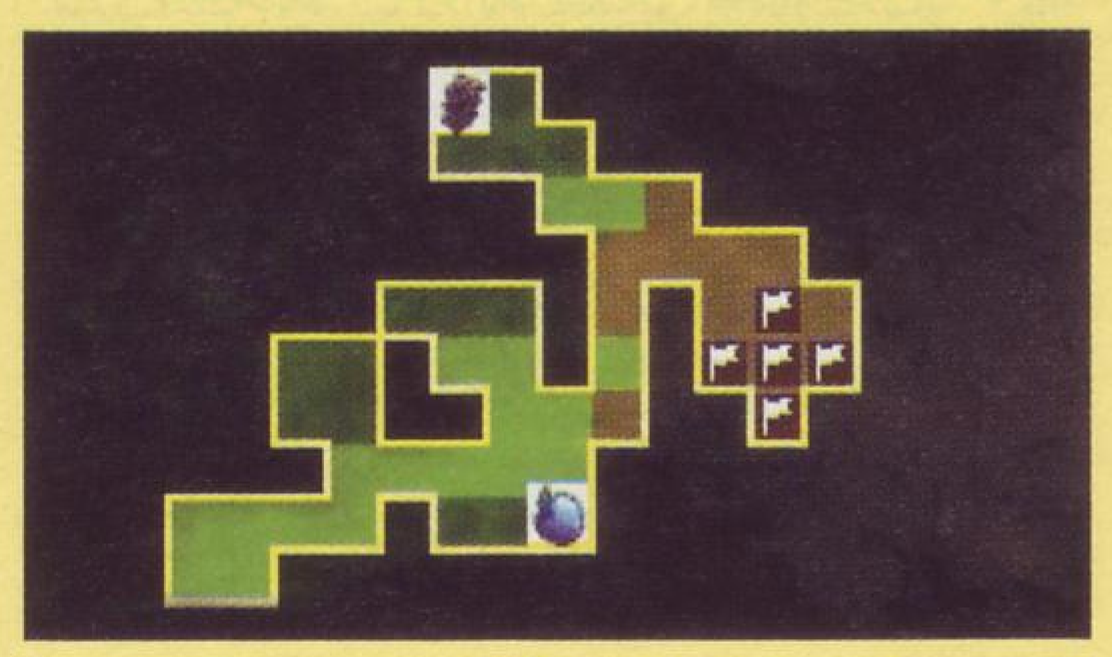
败北条件 任意角色阵亡/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
10	16	LUK+1

据说有一位擅长使用大炮的魔法师隐居在山中，部队中法师不足的“怒之炽焰”遂受命前往了艾鲁鲁克山脉。就在伽罗特和艾吉娜谈话之时，神生教团的刺客们已偷偷将二人包围。

初始配置下我方被分为两个部分，教团兵长的能力并不高，针对其弱神圣属性的特点，用伽罗特和艾吉娜可以联手第一时间向他发起进攻。不过为了给下一阶段的战斗做准备，需要把人物站位调整好，尽量靠近右上方。消灭兵长后，地图上出现了大批敌援军，增援部队的士气都在5000以上，能力值也非常惊人，还是避其锋芒为妙。用高移动的卡片把我方角色全部调集到旗帜表示处，重整部队态势之后，战斗进入第三阶段。伽罗特本打算转守为攻，怎料姬露瓦早已在附近设下了伏兵。周围的敌军是无法干掉的，目前最多只能把他们的士气降至1。不妨选一张防守型的卡片，撑过敌方攻击的回合。随后触发剧情，魔法师尤蒂(ユーディ)在山顶出现，交战的声音打扰了她的清梦，愤怒的双马尾用大炮向山下发起了攻击。炮击只会对范围内的敌方造成伤害，此时敌方的士气保护已经解开，地图也拓展开来，迅速解决掉周围的杂兵就可以向姬露瓦发起猛攻了，狮鹫会克制骑士，这点需要注意。过关前别忘了拿取地图下方的魔水晶。

道具：山葡萄、苍リンゴ、魔水晶





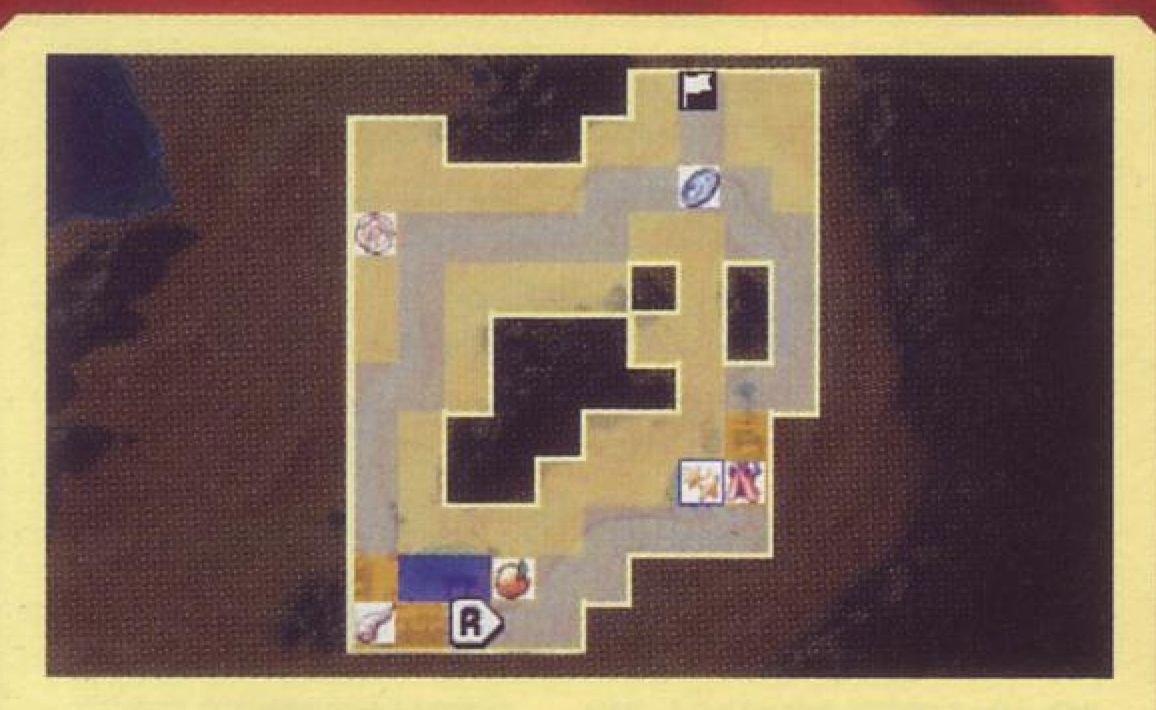
Mission3-7.2.沙漠に拾え、一滴の泪

胜利条件 消灭输送部队

败北条件 任意角色阵亡/敌方到达旗帜表示处/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
8	15	TEC+1

炽焰同盟



尤蒂提出了2个加入条件：1是不影响她继续研究火器，2是寻找开发大炮必要的秘石素材。得到卡片サンドストーム、フレイム的同时，尤蒂也加入了队伍。但要袭击范塔基尼亚(ファンタジニア)王国的运输队伍，众人都略微感到有些不安，不过艾吉娜却说不需要有任何罪恶感，不知她究竟有怎样的过去。

在沙漠上每回合只能移动1格，行动的时候需尽量回避该种地形。另外本关同样有水下的道具，想要拿取的话必须派上人鱼。初期伽罗特和尤蒂向下移动，其他人可以往右侧推进，给运输队长造成伤害或6回合过后，战斗进入第二阶段，地图右下方出现了姬露瓦率领的神生教团。运输队长会向右上方缓缓推进，我方要迅速派人挡在路口。右下方的都市只有尤蒂访问才能拿到道具，消灭敌运输队长后姬露瓦便会撤退。

道具：砂の蔷薇、慈爱のコイン、幻兽ヤーデのツノ(ローブ换取)、パワーフルーツ、スターダスト、ミスティーコート(尤蒂访问)

Mission3-8.帝国の生み出したモノ

难易度 ★★★

胜利条件 击败反乱军大将潘多拉

败北条件 伽罗特战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
10	41	TEC+1

提耶拉以西的山脉中，聚集着大批反抗帝国的势力，数年间他们的实力不断壮大，渐渐开始威胁到附近的商业都市。为了防止战火进一步蔓延波及到提耶拉，“怒之炽焰”奉命出发剿灭乱党。

初始状况下我方被分在了两个区域，一定要根据敌方兵种来配置好我方角色。消灭杂兵占领东、西两侧的城砦后，中央道路便会开启。成功压制中央砦后，敌方主力出现，而更具威胁的是山坡上的大炮，我方应迅速利用同盟系统打开缺口，离开炮击区域。干掉大炮边的敌人后，地图炮就能为我方所用。反乱势力首领潘多拉(パンドラ)的重攻击频率很高，蓄力很容易被他打断，其卡片必杀也会让我方陷入诅咒效果，尽量集中火力解决他。获胜后得到卡片グラヴィティカオス。

道具：朽ち果てた剑、家族への手纸、アラン人形



CHAPTER4 预言者の瞳は何を见る

Battle4-1.懊恼の殉教者

胜利条件 击退神圣教团的刺客

败北条件 伽罗特或艾吉娜战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
8	5	GEN+1

不停奋战的“怒之炽焰”终于盼来了休息日，就在团员们则各自享受着难得的假期时，突如其来的敌袭打破了这片刻的宁静。

TIPS 用フレイム卡的必杀让狮鹫、龙骑兵陷入炎上状态，再将其击倒就能得到两种烤肉。

如果在第3章没有进入任务“変わり者、募集中”，那么第4章就不会出现本关，而是直接进入4-2。对手依然是姬露瓦和神生教团，前线的敌人为刺客和人鱼，由于艾吉娜强制出战，要注意保护好她，不要鲁莽出击。4回合后营地的外壁被摧毁，神圣教团的援军从上、下两侧杀到。深夜时段刺客的必杀技非常烦人，一定要在白天把她们清掉。石巨人面对女武神和雷击攻击时较弱，且每回合只能走1格，另外它们是不能作为ACE组成联盟的，各个击破的话也不难搞定。敌方两名女武神身上都有装备，先击败上方的兵长的话，下方那个就会撤离。本关虽然没有隐藏道具，但速攻回合限制比较苛刻，在奖励值和石巨人的大笔经验值间如何取舍，就留给玩家自己衡量吧。获胜后得到卡片アースクウェイク。

Battle4-2.終わり无き复仇

胜利条件 击退塞莉卡

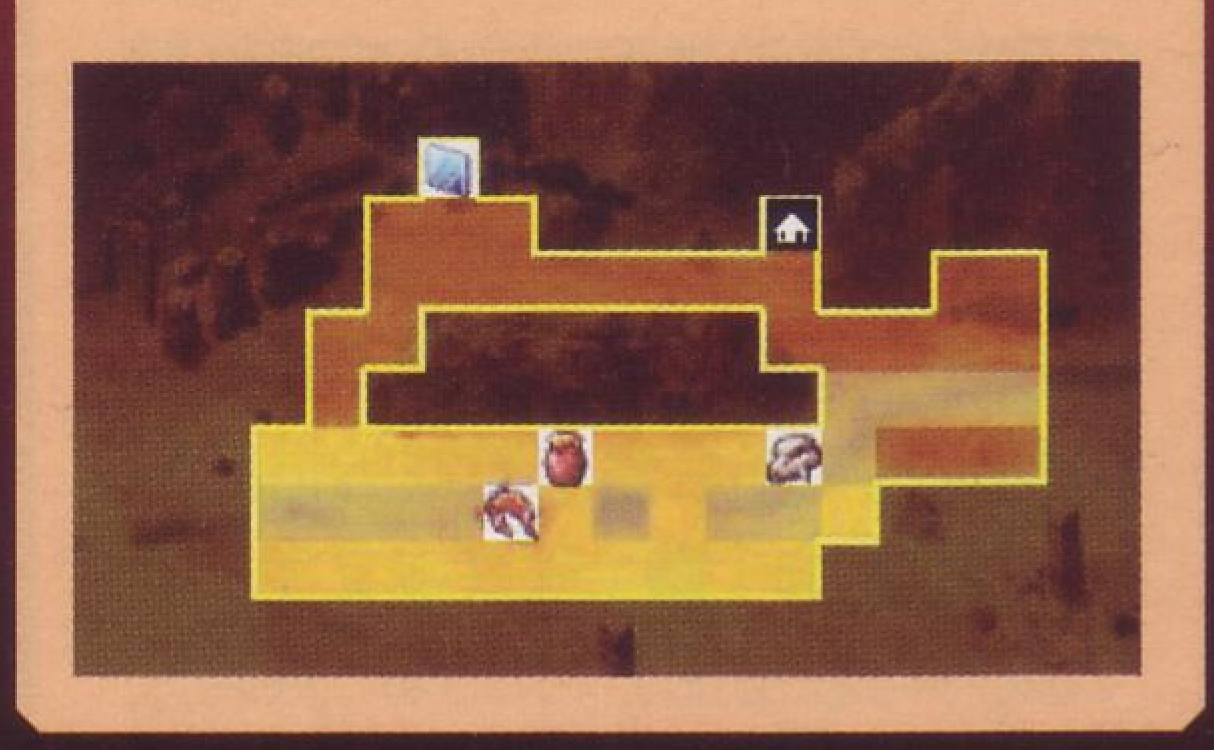
败北条件 伽罗特战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
10	7	LUK+1

辗转各地、不断作战的“怒之炽焰”让威尔曼在贵族间的声誉不断提升，然而他本人却并不满足，因为兵团目前缺乏一位军师。据说提耶拉西北的森林中隐居着一位预言者，伽罗特一行便出发前去寻找。

纠缠不清的塞莉卡再次出现，本关她并不会主动出击，当靠近其所在的区域后，地图右上和下方就会出现伏兵。如果想拿速攻奖励，就必须派两名强力剑系角色从上方的荒野地形绕过去直接干掉塞莉卡。但沙漠中埋藏着一些道具，不想放弃的话就只能慢慢回收，后方的伊恩扎吉部队可以用伽罗特解决。

道具：巨兽ロコン骨、ロストマテリアル、ド派手なターバン、魂のるつぼ



Battle4-3.试炼は尸を越えて

胜利条件 击倒内西亚操纵的尸兵

败北条件 伽罗特战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
10	36	ATK+1

在树林的深处，预言者内西亚(ネシア)主动现身在众人面前，他已猜出了众人此行的目的。更令人吃惊的是，之前救下的红发女孩艾米也在这里。内西亚说出艾米的兄长被封印在奇妙的结界之中，如果跟伽罗特等人一起行动的话就有机会与兄长伽鲁卡萨(ガルカーサ)相会。看着艾米那水汪汪的眼睛，众人也不好拒绝。就在伽罗特向内西亚提出邀请之后，预言者却召唤出了众多尸体，意欲测试“怒之炽焰”的实力。

战斗开始后同盟系统会得到强化，同盟阵型上的角色会向周围展开一圈的有效范围，此后敌我双方就能进行更为复杂的同盟，不过玩家一定要记清楚优先级顺序。骷髅兵在白昼会陷入沉睡、完全无法反击，此时是攻击它们的最好时机。所有尸兵除了原兵种的优劣特性外，都害怕神圣攻击，艾吉娜在本关可以大展拳脚。敌方的卡片必杀会令我方陷入中毒状态，装备了妖刀夜叉的兵长反

击非常凶猛，应尽量利用远程兵或エースガード卡的防御效果来与其交手。想要进入右上方的孤立区域，必须先装备ワープシューズ，该角色在夜间的移动类型就会变成瞬移型的。进入后能拿到ドラゴンキラー卡，上方集落的物品是用随机道具交换的，记得先存档一下，右侧集落得到的物品会随着游戏的进行自动变化，当6个■全部变成文字，就会成为可装备品。将所有尸兵消灭后，战斗进入下半程，胜利条件变为“击倒内西亚”。其武器种类是书，克制杖系但是面对弓箭较弱，强攻之际不要忘了盗取他身上装备着的言の叶の图鉴，这关系到通关后能否开启卡片图鉴。获胜后内西亚如约加入队伍，同时带来卡片ポイズンブレス、ネクロゲート。

道具：勇者のコイン、エレメント(需装备ダウジングロッド)、ダークマター(随机道具换取)、■■■■■■(贤者の石+ロストマテリアル换取)



Battle4-4.天意の名の下に

胜利条件 突袭神生教团

败北条件 伽罗特或艾吉娜战死／卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
6	12	GEN+1

如果之前没有进入任务“変わり者、募集中”，同样不会出现本关。归途中“怒之炽焰”再次遇到了神生教团，值得庆幸的是这次教团的刺客尚未发觉伽罗特等人的行踪，杰农遂提议向教团发动奇袭。一开始的杂兵不值一提，地图中部藏有道具ドクロ石。迅速干掉兵长后，姬露瓦在右下角出现，令人难以置信的是，本次神生教团追杀的对象竟然是她。多次追杀双生姐妹失败的她要受到教团的肃清，没有利用价值就抛弃，这种做法连艾吉娜也看不下去了，众人随即展开了救援行动。第二阶段的战斗中不能让姬露瓦阵亡，先干掉她面前的杂兵，再向右上方挺进吧。轻松取胜后，失去信念的姬露瓦在男女主角的鼓励下，动身去寻找活着的真正意义。



CHAPTER5 堕ちたる军旗

第5章又是任务形式的，任务5-2和5-3只能选择其一。完成“帝都军事演习 ”之后，就会进入共通关卡。本章的选择同样关系到最终章的结局路线。提醒一下，潘多拉、伊恩扎吉等角色身上出现的道具，跟玩家与其交手的次数有关，并不是某关固定出现的。每次交手都把他们的装备弄到手的话，下次相遇时就会出新的道具，其中最关键的当然是潘多拉身上的ビビッドメモリアル，这关系到通关后开启的角色图鉴。另外第6章C路线内西亚身上的开启炽焰战记的メサラの预言书，也是这种情况。

TIPS 西斯基娅在面对强攻击频繁的角色时难以蓄力偷盗，可以装上有“瞬间チャージ”特性的道具。

Mission5-1.1. 战士达の休息 Girl's Side

难易度 ★★

胜利条件 击败全部流氓

败北条件 任意一人战败被带走／卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
8	12	LUK+1

威尔曼与大公前往邻国，“怒之炽焰”迎来了休息日，女性角色们集体前往街市购物，但是难得的自由时间，却被一群流氓打扰了。

如果队中有帕梅拉的话，战前能入手コーマカルマ卡。一开始先稳扎稳打，干掉为首的斧男后，三名骑士会在地图右侧出现。用梅都带上前挡住，不要让他们进入到有利的街道地形。获胜后两拨流氓在地图下方集中，准备发动最后一波攻势。获胜条件变成了“全员返回邸宅(旗帜表示处)”，不过为了隐藏人物，还是再跟这群小混混纠缠一阵吧。斧男有士气保护不会被击退，我方可以放心展开进攻。在我方第5次行动结束后，伊塔(イータ)就会出现在地图下方，此时敌方队长的士气保护解除，过关后昼夜发生性别变化的伊塔加入队伍。伊塔在白昼、黄昏时段为女性，特性有：突击时不会受到反击；被突击无法反击；与任何单位作战相性都为互角；无视ACE直接使用必杀。在深夜时她会变成男性，阵型变化的同时特性也有所改变：对任何单位相性都为有利；不能使用必杀。

Mission5-1.2. 战士达の休息 Boy's Side

胜利条件 将眼前的敌人全部击倒

败北条件 伽罗特战死／卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
5	9	LUK+1

休息日男性角色们却没有松懈，反倒去参加了帝都附近的武斗大会。其实本次大会就是索提耶皇帝举办的，其真实目的是看看有实力的人是否能为己所用，亦或是威胁帝国的因素。

第一场的要面对的是老对手伊恩扎吉，本关无法偷盗，打装备时注意让敌人离开初始位置后再干掉，因为进入下一阶段后，其初始位置马上会被新的敌人占据。第二场需要面对帝国亲卫队长拉芘丝，敌人中出现了用镰的龙骑兵，其武器没有明显弱点。拉芘丝的弱点是黑暗攻击，可以派内西亚上去强攻。第三场的对手与玩家的路线有关，面对的可能是姬露瓦或帝国老将军巴鲁多斯(バルドゥス)。面对姬露瓦的情况下获胜后就能让她加入。而面对军神的话要难缠一些，尽量不要让其进入街道的有利地形，再借助必杀技以智取胜吧。

Mission5-2.1. 物欲のなせる罠

难易度 ★★★★

胜利条件 击退山贼

败北条件 伽罗特战死／卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
8	21	TEC+1

为了消灭通商路线上的山贼，伽罗特等人以运输金块为诱饵，欲将盗贼一网打尽。

狭长的栈道比较适合女性的同盟阵型，山贼的能力不足为惧，干掉他们后战斗进入第二阶段。老冤家塞莉卡和伊恩扎吉分别出现在地图左右两侧，两支部队的兵种配置都比较多样，感觉吃力的话建议集中火力干掉伊恩扎吉，待塞莉卡的部队因战线的过长被分段后，再全力击破。再次失败的塞莉卡失足跌落水底，伽罗特本能般地跳了下去救人。获救的塞莉卡听了伽罗特的志向后，选择了暂时放弃追杀。

道具：双剑のコイン、禁断の果实(きらきら金货换取)、ラカンの秘药(どくまむし+巨兽ロコの骨换取)



Mission5-2.2.戻ってきた战士

胜利条件 击破反乱军

败北条件 任意角色阵亡/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
10	14	GEN+1



西斯基娅等人派出搜查部队寻找伽罗特时，反乱军的部队对她们发动了突袭。

想拿到水底的道具还是得派上史蕾普，干掉敌人的先锋骑兵后，敌方的大部队就会从上方和左侧乘船而来。胜利条件变为“击倒潘多拉”，由于敌方先动，所以在击败敌方先锋骑兵长的那一回合要注意选择防守型卡片并摆好阵型。左方的斧兵可以用剑士挡在桥前，面对上方的骑兵冲击时压力较大，要保证梅都带处于荒野地形并保护好弱势单位。苦战中伽罗特从地图右上出现，这下可以调集部队全力强攻雷昂了。拜访左上的3个集落后(顺序不限)可以得到海蛇のランサー，最后干掉潘多拉过关。

道具：きれいな贝壳、贝壳の胸あて(きれいな贝壳换取)、海蛇のランサー

Mission5-3.1.火の粉は集い、大火へと

难易度 ★★★★★

胜利条件 制克鲁奴伽城砦

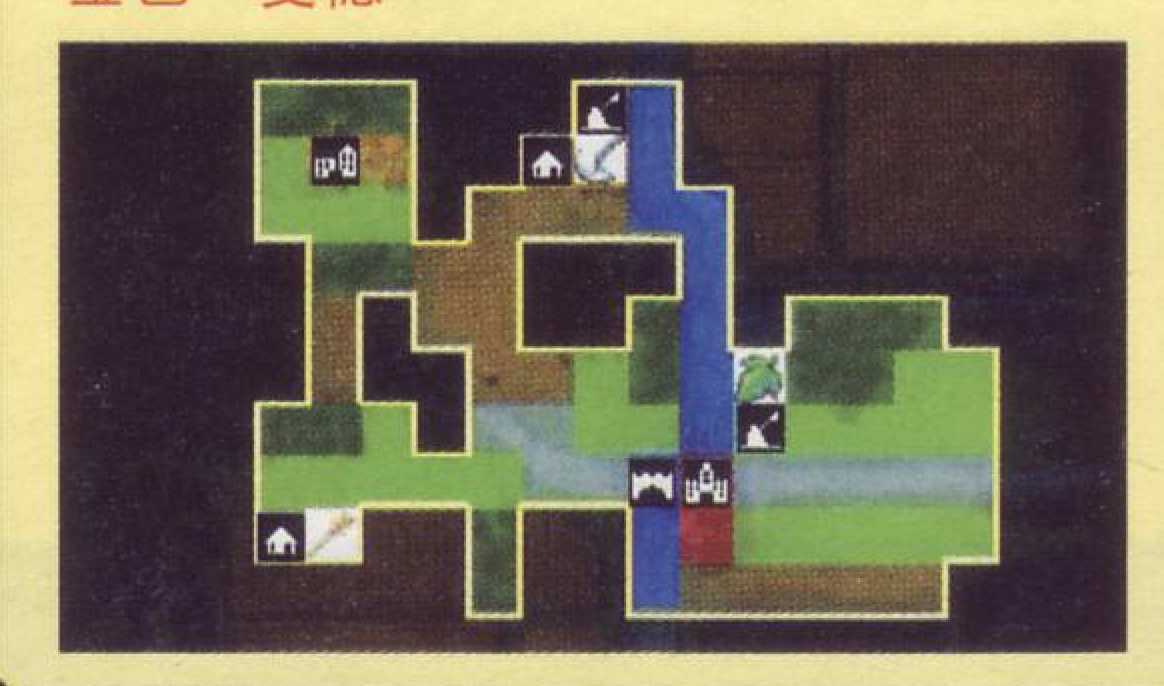
败北条件 伽罗特或西斯基娅战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
12	26	GEN+1

为了镇压反乱军势力，伽罗特等人前往了帝国西部的克鲁奴伽，然而在敌人阵营中，赫然有一张众人所熟悉的面孔……

借助投石器可以很快地干掉初始的反乱军部队，占领城砦后，地图左侧出现骑兵部队，其首领正是“狂战士”雷昂。第二阶段的胜利条件是“压制3座都市”，雷昂身上有必杀率50%的装备，被攻击时压力比较大，多用SL吧。击退雷昂后右上和左下的守军就会撤退，剩下的只有左上方的城砦。高频率强攻击的潘多拉依然不好对付，多利用护盾卡抵消其必杀技，然后一拥而上搞定他吧。

道具：世界树の叶、草刈り镰、金色の麦穗



Mission5-3.2.战火に立つ修罗

胜利条件 压制沙米内鲁城砦

败北条件 伽罗特或西斯基娅战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
8	22	TEC+1

得知反乱军逃向了山岳都市，伽罗特一行立马追了上去。然而险阻的山道和积雪让这里成为了天然的要塞，易守难攻。

如果之前收了尤蒂，她在战前会暂时离队。初始的敌人不会主动出击，在消灭一些杂兵后，雷昂就会带着伏兵在地图右侧出现，然而先前离开的尤蒂带着大炮从地图下方出现，开始向敌方实施猛烈的炮击。雷昂仍然装备着会心率50%的道具，优先盗取过来比较好。占领城砦后地图向上方展开，潘多拉的本阵暴露了出来。地图上方的两个集落中可以换取道具，而右侧的集落则是Sting游戏的传统“沐浴事件”的发生地，白昼时段派女性角色进入就会看到养眼的画面(并非全部女角色都有图片)，由于前面都是雪原地形，想都看到就多SL吧。对付敌方必杀可以多利用内西亚“异常效果无效”的特性，获胜后潘多拉再次成功逃走。

道具：ペペスの实、フェルマータベル(エレミナミント换取)、毛皮のコート(毛皮换取)



Mission5-4.ソルトロード

难易度 ★★★

胜利条件 占领托基诺关所

败北条件 伽罗特战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
8	10	LUK+1

近期运入提耶拉的食盐价格激增，导致百姓们的生活深受影响，私兵团遂前往托基诺关所展开调查，然而关所中的士兵却严阵以待，战斗在所难免。

敌方的威胁还是卡片必杀，尽量派些GEN高的队员出战，另外想拿到水中的道具需要史蕾普出马。一开始可以优先解决掉两个猎人，番兵身上装有“无视连战减员”特效的狮子心，多利用投石器来展开进攻吧。占领西关所后地图向左侧展开，胜利条件变为“击败潘多拉”，失败条件则追加了“反乱军到达西关所”一项。1回合过后伊恩扎吉从地图右侧出现，与潘多拉讨价还价一番后决定夹击我方。由于必须死守关所，建议用强力的剑士挡在左侧路口，有收得米泽鲁的话可以用他的特性对付狮鹫骑士，右边的部队则交给伽罗特解决。获胜后一行人查看账簿，这正是所有给与反乱军资金协力的人物名单，然而上面却赫然有着杰农父亲的名字。

道具：金のドゼウ、オリハルコン、ビーストファング(潘多拉出现后用ドラップ换取)



Mission5-5.帝都军事演习

难易度 ★★★★★

胜利条件 击败帝国军钢铁骑兵团

败北条件 伽罗特战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
7	11	ATK+1

皇帝索提耶举办了大规模的军事演习，在凯旋门下，“怒之炽焰”与帝国的正规军展开了一场较量，其主帅是威名远扬的老将“军

TIPS 西、梅、艾、伊的沐浴事件有插画，其中伊塔在深夜进入还能看到另一张，不过……

神”巴鲁多斯。

帝国的正规军实力强劲，不容小觑，由于对手皆是骑兵，出场的角色尽量选择武器克制的为好。另外全部敌兵皆有异常状态无效的特技，GEN值也颇高，就不要带魔法杀伤或异常状态的卡片了。对方所用卡片是エースガード，因此一定要压制住其同盟领袖，不让必杀技释放出来。击退先头部队后，军神巴鲁多斯终于亲自出马。第二阶段的战斗更加艰苦，建议把对方引下来打，确保梅都蒂处于荒野的同时，尽量不要让对手呆在有利的街道地形上。巴鲁多斯由于身上的装备限制，不能使用必杀，但7000多的士气还是很耐打的，清掉杂兵后利用同盟对他展开围攻吧。地图左下两格可以分别找到目隠しの布、铁の足枷，不要忘了。

Battle5–1. 守るべきもの

胜利条件 击败全部敌势力

败北条件 伽罗特战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
6	2	TEC+1

帝国方面怀疑威尔曼有图谋叛乱的意图，令其上洛进行辩护，否则就是默认。威尔曼前往听闻会以证清白，而伽罗特等人则奉命待机。就在此时，提耶拉遭到了反乱军的侵攻，“怒之炽焰”无视拉茈丝的阻拦，出击前去救助百姓。

地图右侧有4个集落：从上数第一个可以用ビンの中のドゼウ换取干からびたトカゲ；第二个内可以用随机剑类道具换取到ナマクラソード；第三个让史蕾普访问得到金のとっくり；第四个让尤蒂访问得到炼金のモノクル。由于只有6张卡片，尽量选择MOV和POW都较高的吧。开战后不能拖延，应迅速摆好阵势展开战斗。在街道地形有利的伽罗特配上辅助型的卡片，诸如チャリオット、シールドバリア等，再装备“连战减员无效”的道具的话，基本可以一骑当千。想拿速攻奖励的话就要穿越敌方部队直取伊恩扎吉了。获胜后伽罗特等人马不停蹄地赶往正腾起熊熊火焰的街市。

Battle5–2. ティエラ炎上

胜利条件 为避难民众确保突破口（单位移动到旗帜处）

败北条件 伽罗特战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
8	15	ATK+1

反乱军开始向提耶拉大举进攻，威尔曼以国难当头为由，拒绝了帝国的征召，命令“怒之炽焰”迅速出击。无论哪个时代，被战火夺取家园和生命的，永远是无辜的百姓。映红夜空的烈火中，大战揭开了帷幕……

地图最下方突出的一格可以找到ブランクサンダル，击败杂鱼占领北侧区域后，百姓们成功脱离险境。雷昂率队从地图左下方出现，原来他深知难民脱离后伽罗特才能全力作战，故而一直等到现在。如果己方用剑角色够强力的话，可以呆在之前旗帜处不动，伽罗特率梅都蒂等人向左侧进军。雷昂是有士气保护的，将他的手下全部干掉后，反乱军就会出现在地图上方，胜利条件变成“击败潘多拉”，失败条件追加“敌人到达架桥处”。之前停留在北侧的我方部队可以立刻过去对反乱军痛击。地图左侧的集落内可以用エレメント+魔水晶换取太阳のオーブ，成功将潘多拉击退

后，就要迎来与雷昂的最后一战，想要雷昂身上的装备的话，必须用偷盗而不能靠击破。战败的雷昂希望伽罗特暂时留他一命，因为他有东西留在了反乱军基地内，必须取回来。相信玩家和伽罗特一样都猜到了，重要的“东西”指的就是雷昂的妹妹。

Battle5-3.狂战士の叫び

胜利条件 救出孤立的雷昂(与其邻接)

败北条件 伽罗特战死/雷昂战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
8	21	GEN+1

雷昂的妹妹艾雷娜突然到访，原来雷昂在将她带出后打探到反乱军正集结在托基诺山。当众人到达约定的地点后却不见其前来，原来雷昂已深陷重围。

我方被分为左右两队，而里昂被一群斧兵围在了正中，虽然以他的能力对付杂兵不成问题，但面对天敌狮鹫骑士还是没有胜算。这里可以让伽罗特借助高移动力的卡片直接冲到雷昂周围，形成同盟后攻击周围的敌人，反击时也可以利用雷昂的チャリオット卡片。但前提条件是主角已经强到可以战胜狮鹫骑士，否则免不了要损伤一些士气。击倒狮鹫兵后，其他角色可以造访地图上的三个城砦来获取道具，与雷昂邻接后，他就会加入我方。接下来只要等待大部队赶来，干掉潘多拉就能获胜。

Battle5-4.历史は夜、动く

胜利条件 阻止刺客进入威尔曼邸

败北条件 伽罗特战死/敌方单位到达旗帜表示处/卡片耗尽

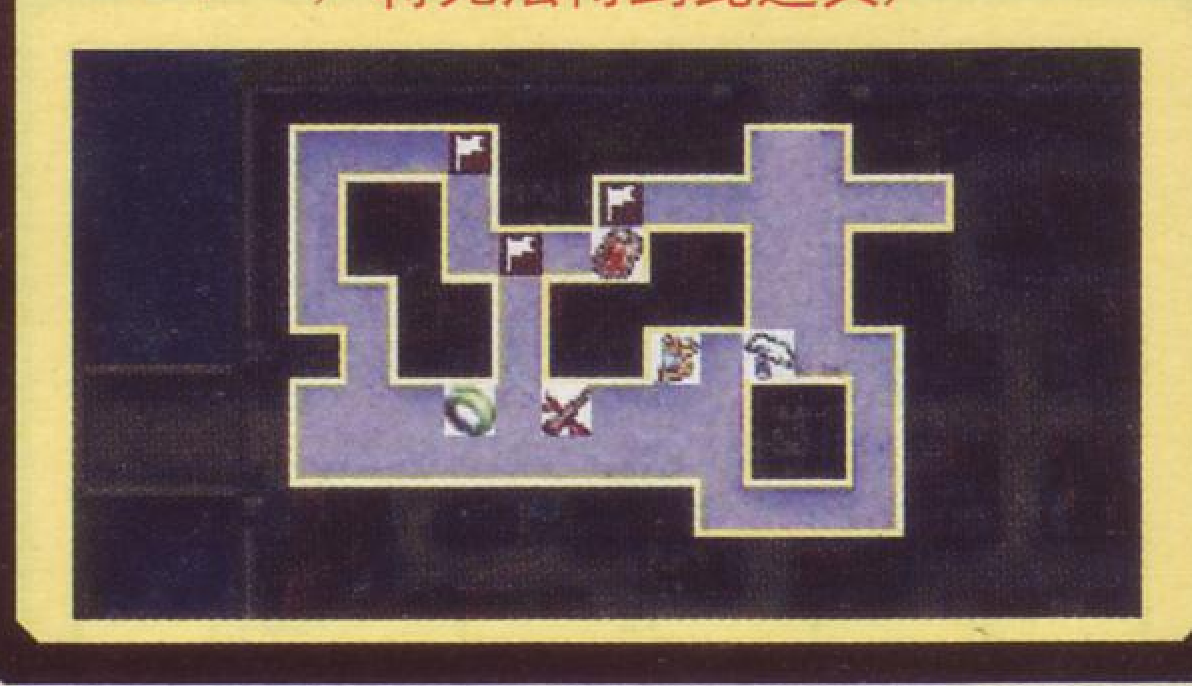
卡片数量	奖励回合	MVP奖励
13	14	LUK+1

跳崖逃亡的潘多拉生死不明，反乱军也随之瓦解。返回提耶拉后，伽罗特等人奉命把守官邸，而威尔曼则正在与某位神秘人物会谈。

一开始可以先在地图内游走，拿取散落的道具。除了战术卡キスオブデス外，左下的都市换取到的道具与玩家之前收集到的硬币(コイン)数量有关。本关的敌人会在我方每3次行动过后出现，分别是：三名暗杀者-地图右下角；三名人鱼-左下角，三名巫师-右上角。提前配置好克制的角色的话就能快速解决。需要注意的是敌方第三波攻势的巫师在夜间移动方式是瞬移型的，能够穿过我方单位，不要忽视了据点的防守。

根据玩家路线的不同，威尔曼会见的客人也有所区别，本关过后存档便会显示第6章进入的是哪个结局。

道具：勇者のミサンガ(1、2枚)/スナイプグラス(3、4枚)/守护精灵のリング(5枚)/プリンセスドレス(6枚)、まやかしの笛、プラチナバッジ、妖精石のブローチ(杰农以外的人进入，如果之前进入了任务“ソルトロード”，将无法得到此道具)



CHAPTER6a 真实の代偿

Battle6a-1.うつろう时の中で

胜利条件 抵御巴鲁多斯的猛攻

败北条件 伽罗特战死/西斯基娅或杰农战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
7	20	ATK+1

炽焰同盟

TIPS 硬币可以通过恢复士气消耗，集齐6枚后再利用SL交换，能一次开启4个道具图。

与威尔曼密谈的，是来自各地的民众代表。他们不满皇帝目前的政策，提议结成反帝国联盟，在国家内掀起革命，而伽罗特被委派为总大将。面对突如其来的重任，伽罗特有些犹豫和不安，但在西斯基娅的鼓励下，他还是下定了决心。军神巴鲁多斯突然来袭，看来帝国方面已经先一步探查到了联盟军的意向。

由于时间段固定为深夜，要优先解决的依然是敌方的刺客。先头的杂兵都比较肉脚。解决他们后军神亲自率大军出马，西斯基娅离队去确保我方的退路，玩家必须在此期间拖住敌方部队。军神的骑兵部队依旧有不吃异常状态的特性，巴鲁多斯现阶段有士气保护，再加上女主角离队，我方无法盗取其装备。先派伽罗特+雷昂的骑兵组合上去冲杀一阵，待杂兵被消灭后就可以集体上去围攻军神了，虽然无法击退他，但经验值还是有的。西斯基娅需要5回合才能移动到指定地点，随后众人自动脱出，本关结束。

Battle6a-2.别离

胜利条件 击破威尔曼

败北条件 伽罗特或杰农战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
8	12	TEC+1

脱出后的“怒之炽焰”前往了西北的伊苏特拉卡荒原，然而众人却与西斯基娅失去了联系。前方出现的军队打着从未见过的旗号，西斯基娅正在其间，而将她作为人质的，竟然是威尔曼！“珍惜西斯基娅生命的话，就与吾辈战斗吧！伽罗特哟，你让我感到恐怖，觉得终有一天你会强大到将雇主杀死。因此我决定舍弃‘怒之炽焰’，并亲手将你击倒！”

虽然不愿意，但是战斗已然打响。敌方的刺客虽然TEC较高，但威胁并不算大。击退第一部队后，威尔曼看到了私兵团令人恐惧的实力，随即将刀架在西斯基娅脖子上逼迫众人丢下武器，甚至以此威胁杰农砍下伽罗特的首级。为了不连累众人，西斯基娅纵身跳下了山崖……

一直以来伽罗特不断战斗、追求更为强大的力量以改变世界，然而到头来却连身边的女孩都无法保护。被愤怒和仇恨占据心灵的伽罗特觉醒了，魔龙布隆伽之力在体内涌现。

不过很快伽罗特就恢复了原状，能力也没有变化。在西斯基娅坠落处可以得到乙女の泪，消灭挡路的部队冲上山崖后，就要准备与威尔曼交手。方伯的能力不弱，无视连战减员的特性也让车轮战不那么有效，先设法令他陷入诅咒或中毒状态，战斗会轻松一些。他的卡片死亡之吻能在短时间内强化自身并弱化敌人，不过在7.77秒之后，使用者就会受到死亡的召唤，直接被击倒，因此用护盾等辅助卡片撑过效果时间即可。想拿到方伯身上的装备必须靠ヴァイス卡，失去了西斯基娅后偷盗卡的必杀也没有了意义。

Battle6a-3.呼び起こせ、魔龙の血

胜利条件 击倒贝阿特丽奴，将力量解放

败北条件 伽罗特战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
8	16	ATK+1

遭到威尔曼背叛，失去西斯基娅，伽罗特已然乱了方寸。内西亚提议继续高举反抗帝国的大旗，而想要得到力量，则需要解开魔龙之血的封印。为了实现西斯基娅的遗愿，伽罗特选择了更为强大的力

量，众人遂动身前往魔龙神殿。神殿里的贝阿特丽奴(ベアトリーヌ)竟然是伽罗特的母亲，而将主角体内魔龙之血封印了的也正是她。由于封印并不完全，阿特丽奴才继续研究。魔龙之血会带来不幸，然而早已失去太多的伽罗特则认为，唯有魔龙之力才能让自己生存的意义延续。但破除封印的方法只有一个——杀死封印者、即贝阿特丽奴。

第一阶段的战斗难度不高，贝阿特丽奴的武器是镰，对剑、斧、枪都有利，其必杀技的效果是让我方必杀槽徐徐减少。不过其能力较弱、不足为惧。获胜后贝阿特丽奴仅仅是负伤，这还不足够，当伽罗特亲手弑母、舍弃人性的那一刻，封印才能真正解放。第二阶段的战斗难度稍有提高，贝阿特丽奴装备了会心率50%的道具，尽量不要让其主动进攻。另外她背后一格的位置可以得到インフェルノ，让伽罗特穿越人群进去拿取吧。获胜后卡片オブリビアスドーン、ジェノサイド入手。

在母亲的鲜血中，伽罗特解开了封印，他也用回了自己真正的名字伽鲁卡萨。

Battle6a-4.盾を破るのは矛なのか？

胜利条件 击破巴鲁多斯的钢铁骑兵团

败北条件 伽鲁卡萨或内西亚战死／卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
6	6	LUK+1

就在伽罗特力量觉醒的同时，同盟军在各地一齐举起反旗，让帝都陷入了巨大的包围网之中。帝国方面派出了巴鲁多斯来与同盟军的主力一决雌雄，两军在凯旋门前展开了对峙。谈话间得知红发少女艾米正是主角的妹妹，真名为艾米丽奥(エミリオ)，而梅都蒂是斩龙勇者吉鲁(ジル)的末裔，却机缘巧合地与魔龙之血的继承者相遇……

主角的兵种变成了龙骑兵，武器也换成了镰系，之前得到的专用卡片也十分强劲，发动必杀后角色头像也会变化。军神会自动回复士气，同时也有士气保护，我方只需要干掉几个杂兵就算战斗成功。地图下方出现敌方增援，内西亚建议全军调转击溃增援部队，而说服军神的任务就交给他。依计策向下方部队展开攻势后，在伽鲁卡萨的勇武之下，敌方纷纷降服。再次转向军神部队，将其手下全部干掉后，有“布隆基亚之盾”之称的巴鲁多斯也终于归降。

Battle6a-5.双龙激突

胜利条件 击败索提耶

败北条件 伽鲁卡萨战死／卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
9	14	GEN+1

同盟军突破凯旋门后攻入了帝都，索提耶皇帝则亲率大军出战。一方是魔龙的契约者，一方则是龙血的继承者，双龙的大战一触即发！

敌方的先头部队在伽鲁卡萨的冲击下溃不成军，注意探访下方的都市可以得到いにしえの乐谱，关系到通关后开启音乐鉴赏模式。全灭敌军后拉芘丝率队出现，她装备着“单挑必胜”的道具，配合卡片特技非常麻烦，一定要使用必杀将其限制住。与拉芘丝交手过后索提耶皇帝便会出现在地图左上，同时拉芘丝也会回满士气。时之皇帝的卡片必杀是用风刃攻击并让我方陷入随即异常状态，其反击也非常猛，记得利用エースガード卡的必杀。让雷昂装上强力枪系武器与巴鲁多斯不停突击的话，索提耶很快

就会败下阵来。随着皇帝的倒下，伽鲁卡萨的梦想终于实现，布隆基亚帝国重获新生。是夜，躁动不安的魔龙之血在伽鲁卡萨体内翻涌，仿佛在诉说着需要生命作为祭品。双手沾满鲜血的伽鲁卡萨完全觉醒，不再是从前那个伽罗特……

Battle6a-6.焔帝ガルカ-サ

胜利条件 肃清背叛者

败北条件 伽鲁卡萨战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
5	4	ATK+1

一直默默注视着伽鲁卡萨的梅都蒂将一切都看在眼里，身为斩龙勇者末裔的她对早已改变的团长举起了宿命的战斧。

由于杰农在战前离队，我方派上其他剑系角色即可。梅都蒂的卡片对龙系有特效，合理安排同盟顺序，让伽鲁卡萨避过对方的必杀就能乐胜了。

梅都蒂无法战胜也无法唤醒伽鲁卡萨，就在她准备欣然受死时，杰农挡在了其身前。面对好友的请求，伽鲁卡萨最终没有痛下杀手，只是下令将二人关入大牢

新生布隆基亚帝国成立，伽鲁卡萨被称作“焔帝”，并决心挥军攻入其他邻国，创造一个弱者不受欺凌，真正平等的国家。然而，这位舍弃了名称和过去的男人，背影中却流露着一丝凄凉……



CHAPTER6b 血と泪

Battle6b-1.悲剧

胜利条件 夺回被包围的私兵团邸宅

败北条件 伽罗特或艾吉娜战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
6	16	ATK+1



威尔曼与帝国派来的使者会谈后，派“怒之炽焰”前往各地镇压反乱。1个月的远征结束后，众人返回提耶拉，艾吉娜却在路上说出想离开“怒之炽焰”。谈话间急报传来，私兵团的邸宅已被神生教团的刺客包围……

一开始的杂兵比较密集，兵长身上的道具效果为“技能持续时间2倍”，配合上护盾的必杀比较麻烦，建议先找机会偷掉。解决完眼前的敌人后，第二批敌人出现在地图左侧，而露西艾娜则会慢慢向地图左上方逃离。敌兵长有士气保护，只要等到露西艾娜到达左侧，就能让战斗进入下一阶段。神生教团的伏兵发现了露西艾娜，并对她痛下杀手。此后玩家只需消灭两支敌军就能过关，露西艾娜倒地的位置可以调查到ブルーステイング。

匆忙杀退神生教团，但露西艾娜却已撒手人寰，悲伤欲绝的艾吉娜说出了一切：她们姐妹二人是邻国范塔基尼亚国王的女儿，然而自诞生后，两人就遭到了追杀，仅仅是因为她们二人是双生子。被送到布隆基亚后，二人被阿鲁贝尔特收养。因此，她们姐妹二人对舍弃自己，还要不断追杀自己的祖国范塔基尼亚无比憎恨。是夜，憎恨满怀的艾吉娜独自一人持剑悄悄地离开。

Battle6b-2.复仇

胜利条件 救出孤军奋战的艾吉娜（与其邻接）

败北条件 伽罗特战死/艾吉娜战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
8	15	TEC+1

艾吉娜的悄然离去让众人很担心，伽罗特不顾威尔曼的阻止，带人去追寻艾吉娜的下落。在国境边的卡诺萨街道，艾吉娜已被范塔基尼亚王国军团团围住，率领王国军的是魔剑士拉塞尔(ラッセル)。

上方的集落可以用ダークマター换取ダークセイバー。艾吉娜此时属于NPC，无法操控，而拉塞尔的部队会主动向她发起进攻，注意其卡片必杀是"装备破坏"，不过敌人的AI较低，就算我方没有装备，只要必杀槽一满还是会果断释放，可以多利用这一点。救出艾吉娜后她变为可控单位，获胜条件变成"击破守备部队总队长"。击退拉塞尔后，地图下方会出现敌增援，待他们走出森林地形再一口气歼灭吧。

Battle6b-3.觉醒

胜利条件 击破帝国、王国联合部队

败北条件 伽罗特战或艾吉娜战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
8	10	LUK+1

为了复仇，艾吉娜打算一口气攻入范塔基尼亚王国。伽罗特认为对无辜的姐妹进行追杀本身就属于"无道"，更何况姐妹俩又是同伴，大家都同意帮助艾吉娜。杰农献策利用渡船突破卡罗那城，另一方面拉塞尔也察觉到了"怒之炽焰"的奇袭意图，双方在南部的罗多尼街道展开激战。

地图中央的集落处可以用砂の蔷薇+スターダスト换取星屑の计时器。清掉斥候部队后，拉塞尔和巴鲁多斯分别从地图右上和右侧杀出。敌全体每回合都会自动回复士气，不追求速攻奖励的话不用急于开战，可以往后退一下避其锋芒。3次行动过后发生事件，艾米的力量觉醒，抢下狮鹫的她也用回了自己的本名"艾米丽奥"。我方终于有了狮鹫骑士，这下对付骑兵就轻松了，不过艾米丽奥不能阵亡，这点需要注意。接下来只要调整阵型，把帝国、王国的部队各个击破就可以了。艾米变身的下方一格可以找到グリフォン羽根，而地图最左上有メプルの果实。

Battle6b-4.归乡

胜利条件 歼灭王都防卫军

败北条件 伽罗特战或艾吉娜战死/艾米丽奥战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
7	14	ATK+1

多亏了艾米丽奥的觉醒"怒之炽焰"才得以取胜，但斩龙勇者的后裔梅都带却察觉到其身上有魔龙之血的气息。伽罗特一行迅速地攻向了王都帕尔提那，闪电战令王国的部队陷入了暂时的混乱。

敌方魔法师会在城墙上进行炮击，不过躲在栅栏后的敌人并不强，而且不会主动出击。我方第2次行动过后艾米里奥就会飞上城墙，虽然有刺客作为伏兵，但小萝莉可以借助与城下角色的同盟一举干掉敌人。敌方城门前的骑兵队长有士气保护，只有当艾米里奥解决掉城墙上的魔法师，我方的大部队才能突破城门。获胜后艾吉娜心急如焚，独自一人攻入了王都。

Battle6b-5.再会

胜利条件 击倒国王奥鲁丁

败北条件 伽罗特战或艾吉娜战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
7	10	GEN+1

突破正门的伽罗特等人，觉得敌方的抵御太过薄弱了。正在迟疑间，对王国抱有深深怨念的艾吉娜已经冲入了王宫，出现在她面前的，正是范塔基尼亚国王，同时也是自己父亲的奥鲁丁。

提醒一下玩家，如果想进入b路线的隐藏关，本关和下一关必须派上艾米丽奥。身为NPC的艾吉娜会主动与国王展开单挑，不过实力不济，幸好其会自动回复士气。第4回合我方的部队就会从地图下方赶到，左右两侧则会出现王国军的增援。先把艾吉娜往后撤一下，解决掉敌方杂兵再向国王发起挑战。奥鲁丁的卡片必杀为“将敌方全部击倒”，十分霸道，想要抵御只能依靠护盾卡。另外他也有“异常状态无效、暗黑属性以外无效”的特性，想战胜他要么利用5人同盟，要么利用强力角色单挑。

奥鲁丁的一番话却让众人疑惑重重，难道派人追杀艾吉娜姐妹的并非国王本人？突然一只暗箭射进了奥鲁丁的胸膛，幕后的黑手走到了台前……

Battle6b-6.黑幕

胜利条件 击倒元凶阿兰泽姆

败北条件 伽罗特战或艾吉娜战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
5	5	ATK+1

原来一切都是神生教团教主阿兰泽姆所为：捏造双生姐妹夭亡，暗地派人追杀，削弱王都的防御力量等等。面对如此小人，伽罗特当然不会放过他。

想进隐藏关的玩家记得派上小萝莉，本关难度不高，教主的卡片必杀是“根据使用者的状态给予对手伤害”，不过他自身能力太弱，很轻松就能解决。

取胜后教主还妄图加害公主，奄奄一息的奥鲁丁王挡在了两位女儿的身前，完成了身为人父最后的职责，艾吉娜也终于对他呼唤出了“父亲”。在冰释前嫌后，尤歌朵拉将真相公之于众，百姓们也热烈地欢迎着公主艾吉娜的归来，此后“怒之炽焰”则成为了两位公主的近卫兵，守护着姐妹二人。

Battle6b-7.血

胜利条件 阻止暴走的艾米里奥

败北条件 伽罗特战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
8	无	无

满足前面提到的条件的话，b路线通关后读取游戏进度(continue即可)，再完成一次“黑幕”，就会进入隐藏关卡。和平并不能让所有人满意，嗜血成性的艾米丽奥杀死了尤歌朵拉，为的仅仅是让战乱再度开始。魔龙之血完全觉醒后，她已不再是昔日那个天真烂漫的小姑娘。

觉醒的小萝莉能力全满，士气高达9999，再加上超强的卡片，虽然只有只身一人，但是要取胜也绝非易事。战前先把强力的道具都装备上吧，“火炎攻击无效”在本关非常有用，“单挑必胜”的装备则无效，卡片方面“バンシーズクライ”和“シールドバリア”都有不错的辅助效果。开战后必须组成5人同盟上去围攻，虽然战败，但在人海战术下总会

取胜。注意攻击有附加属性的角色，在战斗时不要按→。战斗结束后我方得到的经验值非常多，全员升级可以保证士气不断恢复，接下来只要耐心进行持久战，就能迎来最终的胜利。

CHAPTER6c
この世界を生きて

Battle6c-1.はじまりのおわり

胜利条件 击倒塞莉卡

败北条件 伽罗特战死／贝阿特丽奴战死／卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
6	4	GEN+1

威尔曼在密谈中得知索提耶皇帝病倒，该病是与魔龙契约的副作用，如果置之不理任皇帝驾崩，帝国目前这种没有继承人的状况必定导致内战爆发。方伯随即请来了对魔龙深有研究的术士贝阿特丽奴，私兵团整装与她一同上洛面君。正欲出发时老冤家塞莉卡袭来，贝阿特丽奴将オブリヴィアスドーン卡交给我方，自己也加入了队伍。

贝阿特丽奴的专用卡必杀技非常实用，基础POW值也很高。至于老对手塞莉卡，虽然装备了“单挑必胜”的斧子，但能力依旧是不够看。轻松取胜后，贝阿特丽奴质问她为了将悲伤转化为复仇，一路上害死了多少部下，逝者已矣，不该继续纠结，而是应该为了生者而继续活下去。执着的塞莉卡终于放弃了复仇，带着部下们离去。



Battle6c-2.残り火

胜利条件 击退潘多拉

败北条件 伽罗特战死／卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
6	8	ATK+1

在拜见了皇帝之后，贝阿特丽奴认为必须进行镇压魔龙之血的手术。然而皇帝病重的消息却被泄露了出去，九死一生的反乱军大将潘多拉趁机煽动各处的乱党，集结起部队向帝都进发。手术需要内西亚的协助，在他暂时离队后，潘多拉的反乱军攻到了凯旋门下。

敌军势大，不过正像伽罗特所说，经历了无数战斗的“怒之炽焰”早已习惯了这种场面。敌人一共有3队，不过纵使士兵再密集同盟的上限也是5人，需要注意的只有潘多拉和混沌卡片的必杀效果。我方主动攻击过后还是要调整一下阵型，别让角色落单陷入敌人的重围。在气势磅礴的大混战之后，潘多拉奋战至死，反乱军的余党也只得做鸟兽散。另一方面，压制魔龙之血的手术也顺利完成，众人决定在贝阿特丽奴体力恢复前，暂时留在帝都。

Battle6c-3.暴かれし瞳の奥

胜利条件 击倒背叛的内西亚

败北条件 伽罗特战死／卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
10	22	ATK+1

贝阿特丽奴才苏醒过来，然而她却对手术时的记忆有些模糊。在索提耶皇帝醒来后，伽罗特等人得到了归还许可。在帝都近郊的栈道前，贝阿特丽奴质问内西亚在自己昏迷过去后对皇帝做了什么。眼见机密败露，内西亚召唤出了大量尸兵。

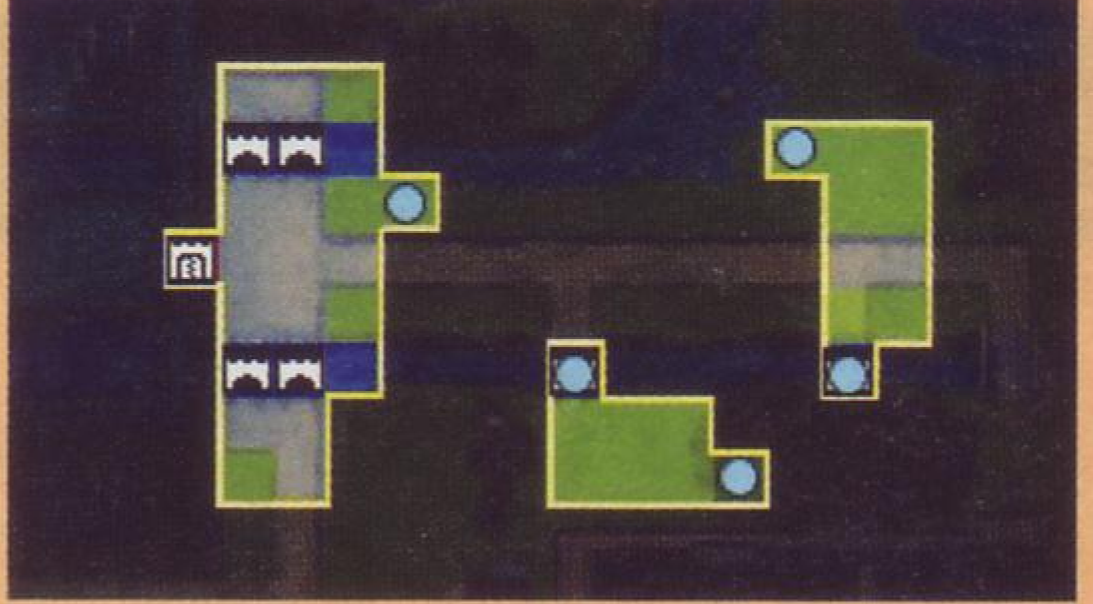
敌人属于少而精的典型，敌方龙骑兵也拥有“连战减员无效”的特性，利用オブリヴィアスドーン卡降低敌方的必杀槽，或者后发シールドバリア的必杀来中断敌方卡片效果都是不错的选择。让贝阿特丽奴访问右侧的集落可以得到ドラゴンファング。全灭敌人后内西亚出现在地图右侧，他专用卡的效果是兵力回复，并且会自动变成克制我方角色的兵种。获胜后内西亚嘲笑着伽罗特有实力却没有欲望、没有野心，甚至不是为了自己作战，因此他才把目标转向了索提耶。内西亚虽然身亡，但拉芘丝赶来告知众人说皇帝已经离开了帝都，前去与范塔基尼亚国王进行两年一次的会谈。担心内西亚阴谋得逞的众人遂一同赶往伊修纳特要塞。

Battle6c-4.その火蓋は切らせない

胜利条件 找出暗杀者并将其全数歼灭

败北条件 伽罗特战死/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
7	10	LUK+1



赶到国境边卡诺萨街道的众人，却被军神挡在了城门外。威尔曼只好把目标转到范塔基尼亚国王奥鲁丁一侧，希望能阻止他参加会谈。于是，杰农和西斯基娅潜入要塞，其他人员责解决埋伏在周遭的刺客。

初始配置下我方角色被分在三个区域内，只要我方移动到固定的点位(如图蓝点所示)，就会引出暗杀者来。敌人一共有三批，建议从左到右分批引出然后各个击破，全灭敌人后过关。

威尔曼将事情原委告诉了奥鲁丁王希望他不要入城，然而奥鲁丁王却以无故违背约定是为“不信义”而拒绝了众人，伽罗特只好把希望寄托在城内的杰农和西斯基娅身上。

Battle6c-5.死斗、命果てるまで

胜利条件 击倒巴鲁多斯打开城门

败北条件 伽罗特或杰农战死/奥鲁丁脱出失败/卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
8	18	ATK+1

一进入伊修纳特要塞，奥鲁丁王就陷入了伏兵的重重包围中。危急时刻杰农二人赶到，救出了奥鲁丁王。面对紧随而来的追兵，杰农破坏了木桥，让西斯基娅带着国王先行逃走。另一方面，伽罗特等人也准备突破正门，接应西斯基娅。

杰农附近的士兵都有士气保护，而西斯基娅则是NPC，我方只要专心解决眼前的军神即可。挡在大门前处于有利地形的巴鲁多斯颇有些“一夫当关万夫莫开”的味道，先用梅都蒂、贝阿特丽奴发起攻击，再利用同盟阵型击垮他吧。在拉芘丝的恳求下，军神打开了城门，奥鲁丁王成功逃脱，然而阻挡追兵的杰农却被弓箭射落到河中，生死不明。

第二阶段的获胜条件变为“唤醒索提耶”，西斯基娅也属于不能阵亡的角色。全军从左侧通路突破，图示位置可以找到武器库のカギ，用来打开最右侧的武器库，以得到ナイトスコープ和钝色の铁枪。干掉门番长后，索提耶就会出现在地图上方。皇帝的专用卡片必杀会让我方陷入随机

的异常状态，先盗取其装备再利用グラヴィティカオス卡的必杀能较为顺利的战胜他。

制服皇帝后，本应死去的内西亚现身妄图再次控制索提耶，然而布隆基亚的皇帝并非泛泛之辈，在探出内西亚的真实目的后一剑砍翻了他。想要战胜内西亚的不死身，需要将圣剑的力量封印。索提耶当即立下誓言，放弃王位以弥补自己犯下的过失，附加条件就是封印范塔基尼亚王国的圣剑。



Battle6c-6.死の舞踏

胜利条件 解放杰农的灵魂

败北条件 伽罗特或西斯基娅战死／卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
10	5	TEC+1

经过一周的搜索，伊修纳特要塞之战中落水的杰农仍然是毫无音信，西斯基娅为此无比自责，在伽罗特面前情绪失控并流下了泪水。片刻之后杰农竟真的回来了，然而在与伽罗特独处时他突然拔剑相向，随后他召唤出了众多尸兵。幕后黑手内西亚出现并说出了真相，杰农已死，目前站在众人面前的，不过是用他躯体所制造的人偶。

右下角的集落内可以用オリハルコン换取エクスカリバー。内西亚每回合都会回复士气，而且有士气保护，并非我们的目标，不过他身上的装备可以找机会盗取过来。调集兵力战胜杰农后，他不断叫着西斯基娅的名字，竟然奇迹般地恢复了意识。然而躯体已经死亡的事实无法改变，杰农临死也无法说出对西斯基娅的感情，最终消失在了光芒中。

Battle6c-7.人が胜ち得たもの

胜利条件 击溃内西亚的尸兵

败北条件 伽罗特战死／梅都蒂战死／卡片耗尽

卡片数量	奖励回合	MVP奖励
10	无	无

只要封印住内西亚力量的来源——圣剑，就能粉碎他的野心。在仪式举行的这一天，“怒之炽焰”也迎来了最后的一战。

前一战中杰农身上的生と死のチャーム对内西亚有特效，其他的强力装备也都不要吝惜了。我方的目标只有内西亚一人，一开始就可以向挡路的杂兵发起猛攻。由于敌方由3支部队组成，攻击后切记调整阵型，不要让角色落单。内西亚有士气保护，只要给他造成一定士气伤害便会发生剧情。内西亚借助圣剑之力复原，而封印圣剑还需要很长一段时间，目下唯有破坏圣剑才能阻断其力量的来源。派梅都蒂前往祭坛，她成功将圣剑斩断后，就可以冲破内西亚的士气保护，给予其致命一击。在众人的努力下，堕天使内西亚的肉体彻底崩坏。

威尔曼荣登帝国宰相一职，与范塔基尼亚王国签订了互不侵略条约。伽罗特则成为了将军，为帝国的安定而继续努力。虽然昔日的同伴们暂时分离，但众人之间不可切断的羁绊，终有一天会让他们再度重逢。

通关以后

无论哪个路线，通关后系统都会提示更新系统存档。再开游戏后标题画面下增加了EXTRA CONTENTS一项，里面分别是角色鉴赏、炽焰战记（事件回顾）、卡片图鉴、声音鉴赏、道具图鉴，必须要在游戏中拿到相关道具并存档了才能开启。

OPTION中增加了“バトルブースト”，选择开启的话战斗时按R切入BOOST模式攻防速度会更快。另外，新开游戏时可以选择HARD难度。



结局条件

游戏第3、第5章时的任务选择，将影响第6章的结局路线。由于官方尚未公布路线条件，民间的猜测也是众说纷纭，漏洞繁多。下面以“最大限度收得同伴”为前提，介绍3种结局的任务选择，仅供玩家参考。

路线	CHAPTER3	CHAPTER5
A	夜盗を追え+大切な物は何処+输送船袭击作战+帝国の生み出したモノ+変わり者、募集中	战士达の休息+火の粉は集い、大火へと+ソルトロード+帝都军事演习
B	夜盗を追え+大切な物は何処+输送船袭击作战+変わり者、募集中	战士达の休息+火の粉は集い、大火へと+帝都军事演习
C	夜盗を追え+夺う者、夺われる者+输送船袭击作战+帝国の生み出したモノ+変わり者、募集中	战士达の休息+火の粉は集い、大火へと+ソルトロード+帝都军事演习

卡片列表

名称	初始POW	MOV	ACE	必杀类型	必杀效果	使用限制
メイクドール	1600	11	杖	蓄力型	召唤石巨人	魔女专用
ネクロゲート	2000	11	书	蓄力型	召唤骷髅	内西亚专用；夜间限定
メデユーサアイ	1500	9	弓	蓄力型	令敌方陷入石化状态	猎人专用
ポイズンブレス	1800	10	块	蓄力型	令敌方陷入冒毒状态	骷髅专用
グラヴィティカオス	2100	9	斧	蓄力型	给予敌人黑暗攻击，并令其陷入咒缚状态	ACE符合即可
アイテムブレイク	1400	8	剑	蓄力型	破坏对方装备	剑士专用
スティール	1000	12	弓	蓄力型	盗取敌方装备	西斯基娅专用
ブラッディクロー	1600	10	弓	蓄力型	击倒敌方指挥官	刺客专用；夜间限定
チャリオット	1800	9	枪	蓄力型	令对方士兵数与我方相等	骑兵专用
シールドバリア	1100	6	ALL	释放型	发动中不受任何伤害	ACE符合即可
フレイム	1600	7	杖	蓄力型	给予敌人火炎攻击，并令其陷入炎上状态	ACE符合即可
ブリザード	1800	7	枪	蓄力型	给予敌人冷气攻击	人鱼使用的话能使水边地形冻结
サンダーボルド	1700	7	弓	蓄力型	给予敌人雷击攻击，并令其陷入麻痹状态	ACE符合即可
バニッシュ	1200	7	剑	蓄力型	给予敌人神圣攻击	ACE符合即可
ドラゴンキラー	2200	12	斧	释放型	发动时对龙系相性保持为☆	梅都蒂专用
アースクウェイク	2200	10	块	蓄力型	破坏周围石化的单位和设施，敌方士兵数减少一半	石巨人专用

マインドチェンジ	1200	6	ALL	蓄力型	敌方士兵叛变成为我方战力	与对手同体型、同性别时可用
レヴォリユーション	1700	10	剑	蓄力型	敌方除指挥官外全部被击倒	女武神专用；我方只剩指挥官时可用
サンクチユアリ	1500	8	ALL	蓄力型	复活己方士兵	昼间限定
リフレッシユメント	1050	4	ALL	蓄力型	同盟内单位的士气与异常状态回复	女性角色可用
キスオブデス	3000	6	ALL	蓄力型	一定时间内敌方变弱、我方变强，但是7.77秒一过指挥官立刻死亡	夜间限定
フオーチユン	1800	6	ALL	释放型	发动时敌我双方的LUK值换成ATK	ACE符合即可
ミラージユ	1350	3	ALL	蓄力型	自身与敌方的地形转换，且敌方命中率低下	昼间限定
バンシーズクライ	2000	8	剑	释放型	发动时敌方ATK=1	ACE符合即可
アイヴィウイツプ	1800	5	ALL	蓄力型	利用藤蔓给予敌方伤害(对于森林地形的敌人效果更佳)	ACE符合即可
サンドストーム	1900	5	ALL	蓄力型	用沙尘暴给予敌方伤害(对于沙漠地形的敌人效果更佳)	ACE符合即可
マントラツプ	1900	5	ALL	蓄力型	利用泥沼给予敌方伤害(对于毒沼地形的敌人效果更佳)	ACE符合即可
ロツクフオール	1300	5	ALL	蓄力型	给予敌方落石伤害，并令其陷入钝足状态(对于荒野地形的敌人效果更佳)	ACE符合即可
エースガード	1400	4	ALL	蓄力型	同盟内角色不会受到突击或反击	男性角色可用
ジエノサイド	4000	10	镰/斧	蓄力型	牺牲己方士兵，提升战斗能力并破坏对方必杀槽	伽鲁卡萨、艾米丽奥专用
オブリビアスドーン	3800	10	镰	释放型	发动中敌方必杀槽徐徐减少	贝阿特丽奴专用
コーマカルマ	2500	7	杖	蓄力型	令敌人陷入昏睡状态	帕梅拉专用；夜间限定
ラウーガー	1500	8	剑	蓄力型	同盟内男性角色的ATK和GEN上升	拜弗专用
ヴァイス	1300	8	ALL	蓄力型	同盟内角色的LUK上升	ACE符合即可
シハード	–	12	ALL	–	将敌人全数击倒	奥鲁丁专用
リインカーネーション	–	10	书	–	己方被击倒的士兵转生成为克制对手的单位	内西亚专用
ジヤツジメントゼロ	–	5	杖	–	伤害根据使用者的状态而变化	阿兰泽姆专用
インサニテイ	–	5	剑	–	用太刀之风给予敌方伤害，并令其陷入随机异常状态	索提耶专用

说明：最后4张卡片为敌方专用，玩家无法得到，在击倒使用者后就会收录到卡片图鉴中。

游戏在系统方面只做了小幅的调整改动，新玩家耐着性子慢慢摸清门道后，很快就能找到乐趣。老玩家也完全不用担心变动会带来什么不适应，只不过新鲜感就欠缺一些。前传性质的剧情是本作的一大亮点，很好地理清了人物背景和相互关系，相信不少玩家在爆机后会有重玩《尤歌朵拉同盟》的冲动。三条路线都不是大团圆结局，丝丝哀伤郁结在玩家心头令人难以忘怀。而面对道具、角色、卡片、事件等众多收集要素，想要完成全部图鉴并非易事，追求完美的玩家务必做好多周目的准备。



高考结束，应考生们都开始放长假，尽管放榜前总会坐立不安，但既然已经考完了，就应该抛开烦恼，放松身心地投入到长假中。游戏市场也开始迎来每年的旺季，商家们正忙于为暑假正式来临做好大展拳脚的准备，现在就来看看近期国内掌机市场概况吧。



步入六月，不时的大雨交替上升的气温，让我们感觉到广州初夏的妙韵。2010年已将过半，回顾这半年来商家的日子并没有以往过得滋润，身活物价不断攀升、天气等因素让众多玩家缩减购买娱乐设备的预算，还有那久攻不破的6.20系统小P让本来就不火旺的行情更是雪上加霜，还有高考，还有那日趋饱和的PSP市场消化率……与天气相映成趣的是电玩卖场下滑的人气和不断攀涨的小P价格。PSP 6.20系统的破解消息继续雷声大雨点小，少得可怜的可破解3000型小P成了商家们的抢手货，价格不断创新高。基础色里的黑色已经接近1600元大关报1580元，较受欢迎的白色则早已突破至1615元。银色介乎两者报价之间报1590元。基础色和银色在卖场里有广泛的群众基础，是卖场里的主流销售颜色，此番涨价均比5月中下旬涨了30-95元，其中涨幅最厉害的要数黑色。接下来是彩色系里较受欢迎的蓝色报1690元，红色、紫色则纷纷突破1700元，涨幅平均在30元左右。跟着就是彩色系中表现平庸的绿色和黄色，分别报1590元和1595元，涨幅在20元左右。PSPgo则继续波澜不惊地报出黑色1605元、白色1610元的平稳价格。6.20暂不能破解的3000型小P继续保持在1200元。V3主板2000型的PSP在卖场已是难觅其踪。

说完小P我们来关注一下任系掌机的情况，相比涨幅惊人的小P，这边报价明显要显得平稳许多。神游行货iDSi黑白两基础色报1260元，彩色系粉红、冰蓝报1340元。价格和水货接近，向有购买意向的朋友推荐行货。NDSi黑白两基础色报1245元，冰蓝色报1255元，蓝色、绿色报1330元，粉红色报1335元。NDSi LL方面由于问津的人少，商家也很少进货，NDSL韩版全色系840元，比起本月上旬稍贵20元，购买该机型的朋友多留意韩版包装盒上那特有的三大杠。



都六月份了，上海竟然还穿外套，电玩店的BOSS心情和天气一样凉嗖嗖的，本指望熙熙攘攘的世博会能带来来自全国的顾客，结果发现不管是在拥挤的地铁还是在世博馆内排队的人群，几乎人手一台PSP或NDSL，看来不仅上海，全国掌机市场似乎已近饱和，只能期盼E3能给市场带来新的机型了。最近掌机市场处在一个比较尴尬的情况，PSP方面，6.02版本的PSP-3000就像达摩克利斯之剑，悬挂在所有经销商头上，因为现在市面上的PSP-3000能破解的和不能破解的版本批发价分别为1600和1150元左右，6.02版一旦破解，渠道商积压的5.03将会带来重大损失，更何况E3传出日版PSP将要跌价5000日币的消息，所以商家都不敢贸然压货；至于PSP go就像一个被冷落的配角，目前批发价为1550元，估计只有被破解的那天才会有变化。记忆棒等配件依然没有什么变化。

目前NDSL在国内的全新机器只有韩版和小神游，批发价分别为790元和990元，市面上的日版或者美版NDSL主机99.9%都是翻新机，NDSi美版批发价是1140元，行货小神游iDSi批发价1180元，美版的NDS XL批发价是1350元。原以为DSTWO会小火一把，结果由于价格偏高，250元的价位导致只有一些核心玩家选择购买，等降价看看会不会普及吧，毕竟目前DSTWO算是烧录卡里功能最强大的，有爱的玩家还是可以考虑入手。



总决赛、世界杯、E3，这个普天同庆的六月显然已经不是疯狂可以形容的了。同样非理性的还有掌机市场的现状，最近掌机市场上最大的特点就是PSP-2000再次回到了大家的视线中，先是最后一批（实际上应该算是“最后的最后”）全新的PSP-2000 V3型红色机，绿色主机以每套1500元左右的价格进入市场，之所以说是“最后的最后”，是指这些主机虽然在名义上是全新机，但是却由于运输或是生产工艺、库存等环节的某些问题造成了主机具有较为明显的硬伤，如存在较多坏点，外壳有损伤。在主机货源充足时，这些主机基本上会被零售商在进货的环节中屏蔽掉，但是如今已经到了可破解主机几乎弹尽粮绝的最危难时刻，“废物”利用也成了苟延残喘的一种方式。在此认真地奉劝计划假期购买PSP主机的玩家，最好选择官方5.03以上版本的主机，无论是用正版UMD，还是选择官网下载，总之安全第一。价格方面彩色主机在1250元左右，黑色1150元，加上记忆卡价格不会超过1500元。这样做的目的无非就是为了避免买到翻新主机，至于说全新PSP-3000主机也不是完全没有，但颜色仅限黑色、白色、银色和红色，单机价格统一在1700元，这样的价格完全可以让商家名正言顺的将翻新机作为业务骨干。而且这种接近甚至超过家用主机的价格也真的很难在市场上找到销售的空间。

任天堂不久之前又公布了NDSi LL的三款新配色：绿、蓝、黄，看来任天堂显然对于NDSi LL的销量不甚满意。近期有一款新烧录卡上市——DSTWO，价格和性能都很好很强大，且没有仿冒品，基本算是这一代主机烧录卡的最终版了，感兴趣的玩家爱也可以留意《掌机王SP》134辑的相关评测。



电玩市场到了销售旺季，高考刚刚结束，不少学生都选择购买游戏主机来犒劳自己，掌机是个不错的选择。和之前一样，由于5.03以上的PSP-3000迟迟不能破解，破解版主机缺货，且价格不断上涨。目前全新主机价格已经达到1650元，真的是物以稀为贵。在这里要给即将要购买PSP的玩家说一句：目前市场上可破解翻新机占据了80%，特征是价格低廉，主机大概是1350元左右，配上8G记忆棒一套仅需要1550元，但是质量就没有保证了，购买时一定要多加留意。目前5.50的PSP-3000主机价格颇为实惠，黑色报1100元，白色和银色报1130元，彩色主机的深绿色、蓝色和红色均在1180元，粉色和青瓷绿报价1220元。虽然暂时没有破解，但相信只是时间问题（最起码是全新的）。记忆棒方面价格稳定，16G mark2是220元，16G红卡是240元；8G mark2是150元，8G红卡是160元。

近日来，作为行货iDSi销量比之前有大幅上升。DSi既可以玩休闲小游戏，又可以拍照、做大头贴，对于轻玩家来说是个不错的选择。和DSi相比，DSL和DSi玩的游戏基本是一样的，且目前DSL价格仅780元，对于游戏爱好者来说DSL是相当实惠的选择。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP（3000型）	PSP（2000型）	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	MSD（16G）	MSD（8G）
广州	君傲娱乐	1605	1580	–	840	1250	1260	–	275	140
北京	绿洲电玩	–	1630	1300	760	1100	1250	1350	255	160
上海	新亚电玩	1650	1700	–	900	1250	1290	1450	260	150
陕西西安	快乐多电玩	1650	1650	–	780	1240	1240	1550	240	160
浙江杭州	江城博晶电玩	1700	1450	1450	1000	1250	1250	1550	250	140
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1500	1400	980	600	1100	1190	1300	200	100
安徽合肥	大拇指电玩	1550	1580	1350	500	1180	1250	1350	220	120
四川成都	海豚电玩	1450	1600	1390	780	1150	1180	1350	190	120
福建厦门	快乐多电玩	1600	1580	–	880	1150	1260	1600	260	160
山西太原	逸豪电玩	1590	1650	–	850	1210	1250	1450	240	160

硬件短消息

PS3上的《FFXII》中文版如期发售，网上很快就有商家开卖。虽然翻译语句上有着不少问题，部分地方甚至让人一头雾水，但无论怎么说，看到如此大作能出中文版还是激动无比。300多元的价格，这个游戏的素质还是对得起的。下面看看近期有啥好玩的周边吧。

文 就爱360

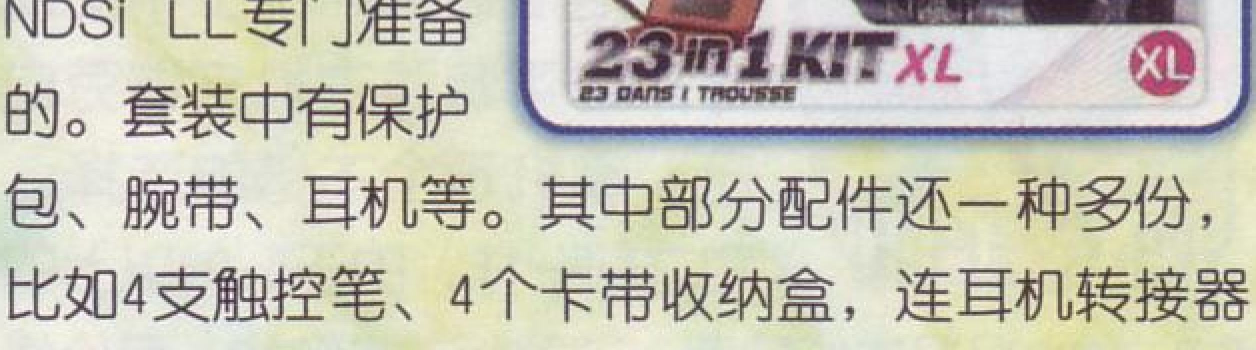
栏目主持:酷洛洛

NDSi LL 23合一套装

品名：	NDSi LL 23 in 1 Starter Kit
种类：	配件
出品：	InterWorks
对应机种：	NDSi LL
官方价格：	19.99美元



国外厂商很喜欢推出配件套装，不过这样也好，省去了玩家挑选配件的麻烦，而且价格公道。这款套装中内含了多达23种配件，全部都是为NDSi LL专门准备的。套装中有保护包、腕带、耳机等。其中部分配件还一种多份，比如4支触控笔、4个卡带收纳盒，连耳机转接器也有两个。

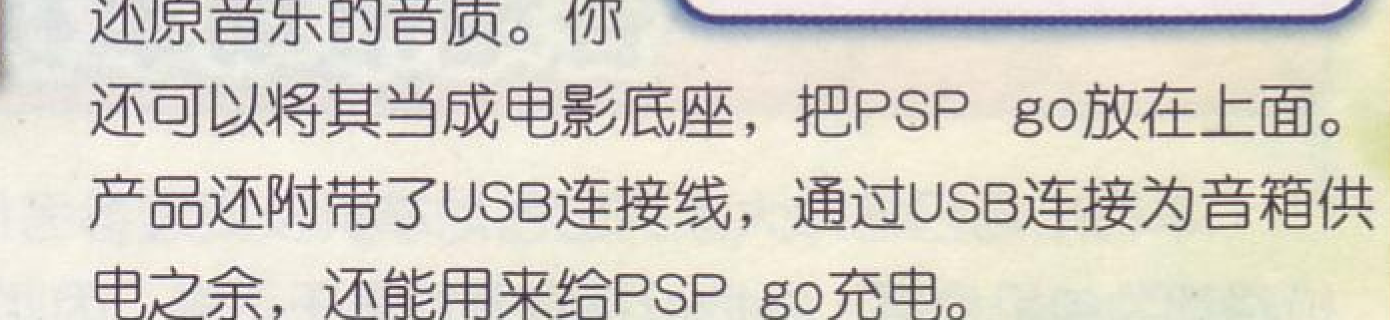


PSP go音箱

品名：	PSP Go Sound System & Charger
种类：	音箱
出品：	Intec
对应机种：	PSP go
官方价格：	19.99美元



PSP go的喇叭小小，音质也一般，要是经常用PSP go欣赏电影的话，还是购买一个音箱设备吧。这款专为PSP go设计的外设音箱附带了两个大功率喇叭，可以较好地还原音乐的音质。你还可以将其当成电影底座，把PSP go放在上面。产品还附带了USB连接线，通过USB连接为音箱供电之余，还能用来给PSP go充电。



PSP旅行包

品名：	Travel Case
种类：	收纳包
出品：	Intec
对应机种：	PSP
官方价格：	14.99美元



在户外郊游的时候，使用这款PSP旅行包收纳PSP是个不错的选择。这款包包设有卡扣，可以卡在背包或腰带上，并且采用了多层设计，提供充足的收纳空间，除了能放下PSP主机外，还可以收入UMD光盘、耳机、记忆棒等多种配件。

《深爱+》收纳包



品名：LovePlus＋ Bag
种类：收纳包
出品：Konami
对应机种：NDSi LL
官方价格：2780日元

Konami去年推出的恋爱游戏《深爱》广受好评。于是Konami便趁热打铁，在6月份推出续作《深爱+》。为了迎合玩家的口味，Konami还特别发布了以《深爱+》为主题的收纳包。收纳包针对NDSi LL设计，亮点在于可随意更换的外部插图，给收纳包的外观常保新鲜感。包包还附带了三位女主角的动物装钥匙，非常可爱。该产品将于7月底发售，粉丝们不要错过哦。



多用便携充电器





品名：マルチACアダプタ ソーラー付き充电器
种类：电源
出品：アンサー
对应机种：NDS/PSP
官方价格：2780日元

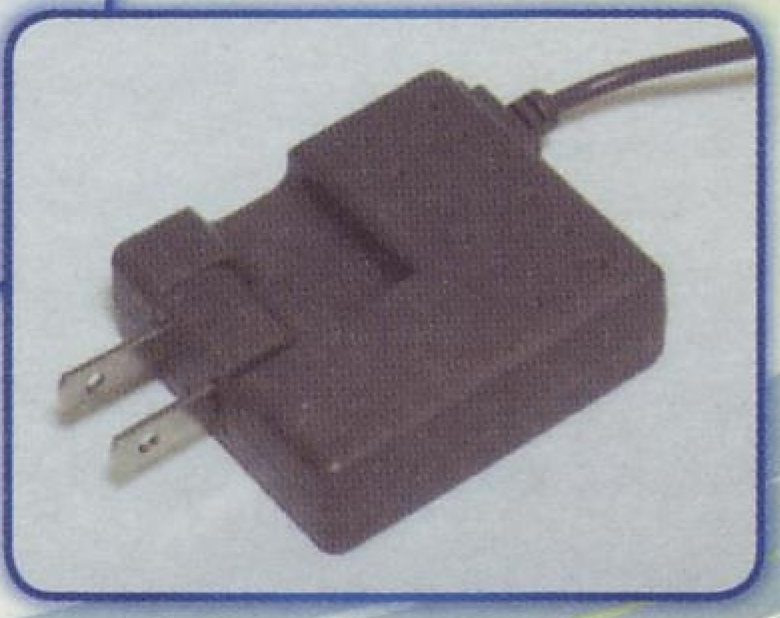
出门在外，电力是玩家们永远的痛，掌机没电时那种焦急的心情无法用言语来表达。这款多用便携充电器可谓同类产品中的杀手，产品采用通用的USB接口，通过更换充电头的方式，可以给NDS、PSP全系列机种充电，还可以为iPhone、iPad提供电力。产品的体积小巧，内置了大容量蓄电池，能够接上家用电源充电。该产品的杀手锏在于侧面的太阳能光板，可以吸收光能并转换为电能存储到蓄电池中，通过太阳能充电能有效大幅延长产品的供电时间。



NDS通用电源







品名：DS 2way Adapter
种类：电源
出品：アンサー
对应机种：NDSL/NDSi/NDSi LL
官方价格：1200日元

迄今为止，任天堂共发售过四种NDS机型。作为资深玩家，手头有两三部NDS主机也不足为奇。但是遇上充电的时候就麻烦了，不同型号的NDS其电源也是各不相同。而这款NDS通用电源就可以解决玩家在这方面烦恼了。产品附带了多个电源转接头，能够适应NDSL、NDSi、NDSi LL三种型号的NDS主机，并支持100V−240V电压，在日本、中国、美国等国家都能正常使用。不过很遗憾，产品并不支持最老的NDS主机。

玩转PSP VOL.75

文 酷洛洛

2010年6月8日，在E3即将来临之际，众人纷纷揣测NDS与PSP后继机型其可能性之时。苹果CEO乔布斯率先投下一个重磅炸弹——iPhone 4，960X640的超高分辨率、超过300小时的待机时间、主频1G的自家A4处理器、以及新加入的三维陀螺仪，在性能上相比3GS有着大幅的改进。无可否认，如今iPhone/iTouch正不断抢占原有的掌机用户，因此E3上任天堂与索尼在掌机方面的新发表，将会直接影响到今后掌机玩家的走向。题外话少说，来看看本辑有什么新软件吧。

PSP软件学院

模拟器

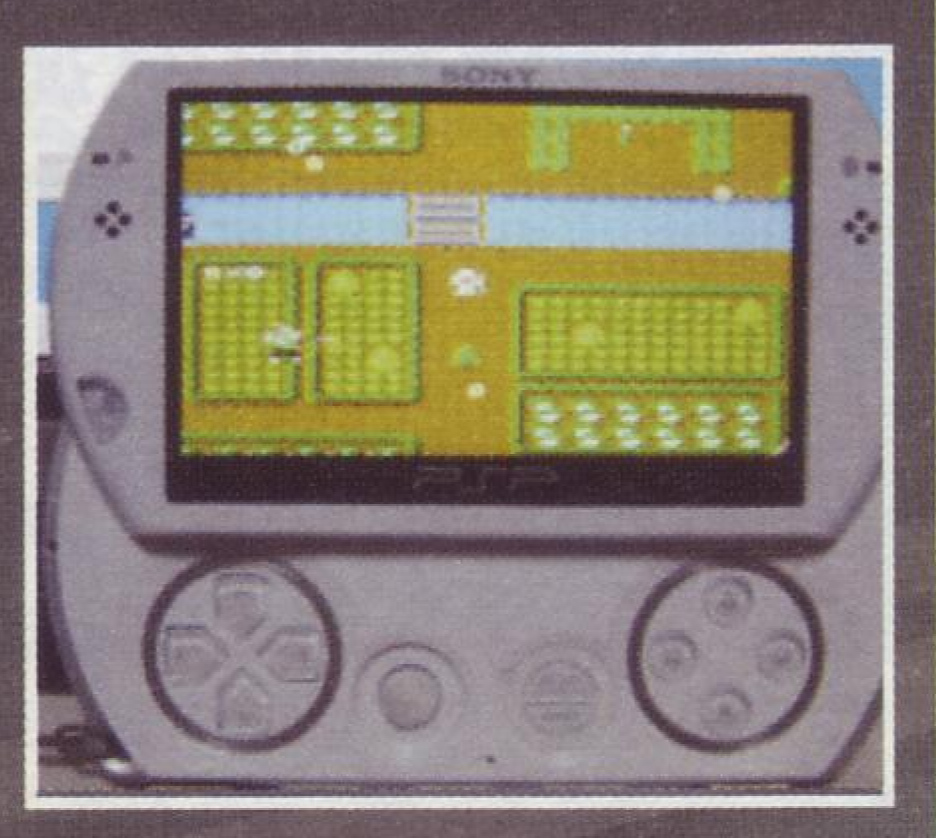
支持HBL载入程序，SFC模拟器Snes9x更新

虽然自制软件加载程序Half Byte Loader（简称“HBL”）无法让5.03以上官方系统的PSP及PSP go运行ISO，但能够运行自制程序对破解用户而言已经是一件天大的喜事。同时各自制软件的作者为支持HBL，均陆续推出其软件对应HBL的版本。SFC模拟器Snes9x于6月初更新至0.02y33 Build 0032版，新版本的开发环境由最初的PS2开发工具包“PS2SDK”更新到PSP开发工具包“PSPSDK”；进一步优化游戏的模拟器效果；兼容自制软件加载程序HBL。今后PSP go玩家想玩上SFC游戏，只需要利用美版《啪嗒嘭2》试玩版进入HBL，然后运行新版的Snes9x即可实现了。为方便选择SFC游戏，安装时推荐把SFC游戏ROM拷贝到Snes9x所在PSP的安装目录内。



FC模拟器NesterJ更新，同样支持HBL

自制软件开发者Ruka除了给5.03以上的PSP3000和PSP go玩家们带来了上面Snes9x的HBL兼容版，还对FC模拟器NesterJ进行更新。本次的v1.13 beta 2版同样以HBL兼容为主，同时还优化GPU对游戏的处理；通过优化代码让软件更加省电；游戏破解工具ISO TOOL的作者Takka也参与了更新，修正模拟器在PSP休眠之后出现死机及保存问题。之前版本的NesterJ虽然也可以在HBL上运行，但在游戏过程中存在不少BUG，通过作者这次的更新，HBL用户用NesterJ来玩FC游戏也更加放心了。



PCE模拟器PCE for PSP 新版放出

PSP上的PCE模拟器PCE for PSP与6月上旬更新至v0.83 D2版，随着作者的不断更新，这款模拟器亦渐趋成熟。新版增强画面的输出处理，允许通过AdHoc无线网络进行联机，并提供多种画面输出功能。安装模拟器的时候同样推荐将游戏的ROM拷贝到模拟器所在的安装目录，以方便选择游戏。



自制软件

将电脑画面输出至PSP：PSPdisp更新

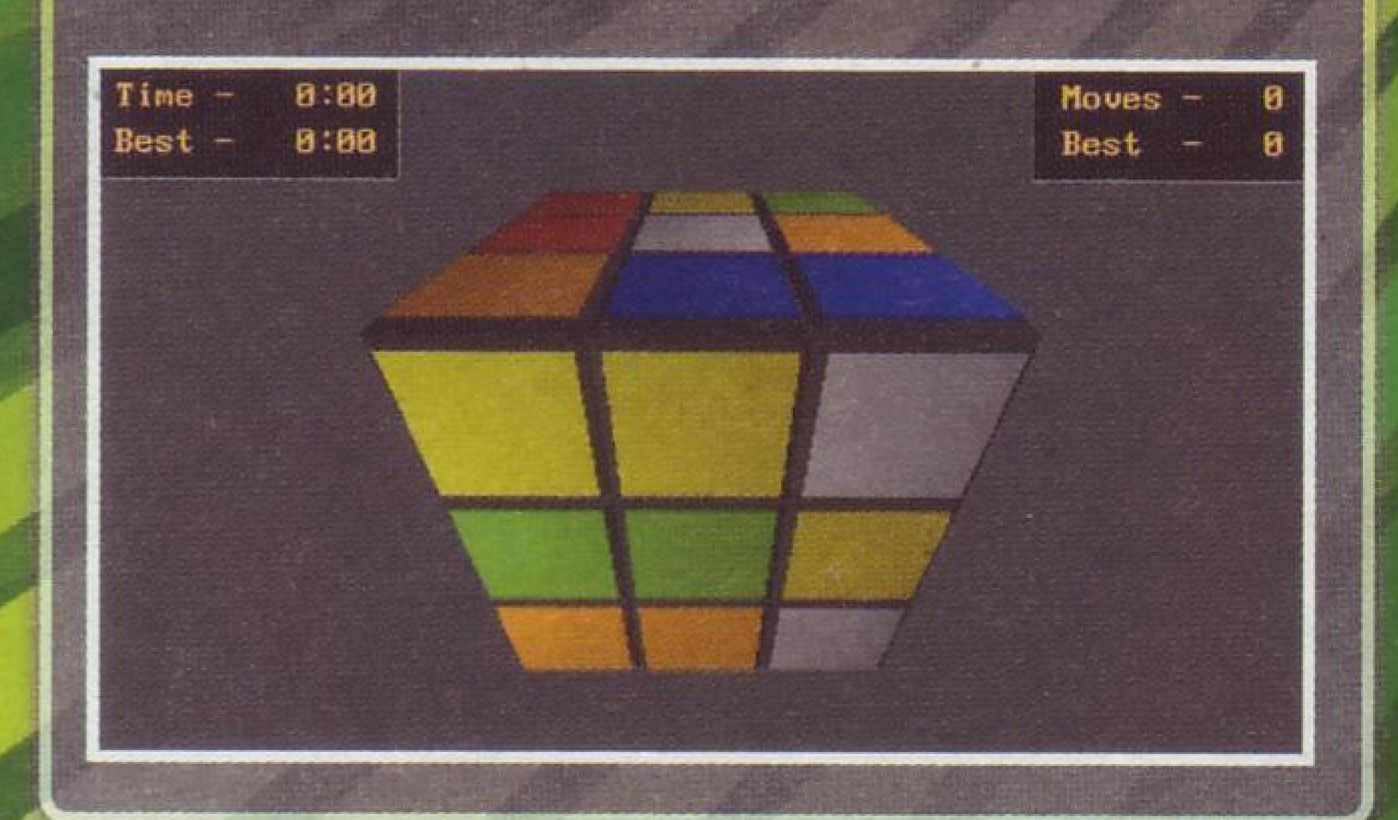


如今PSP视频输出软件十分成熟，连金手指Free Cheat也早已集成remotejoy视频输出功能，相信不少玩家都试过将PSP的画面输出至电脑上，然后用PC手柄进行PSP游戏吧。但各位有没有想过将PC画面反过来输出至PSP上，然后用PSP按键来操作电脑呢？PSPdisp就是这么一个软件，它可以将你的PSP变成电脑的第二个显示器。作者于6月初更新v0.5版，新版采用全新的目录；PSP端的所有的功能参数都可以自行设置；可以随意在WLAN与USB画面输出模式之间转换而无需重启等等。软件分为PC端以及PSP端，安装时推荐将PSP连接至电脑上，再运行电脑上的安装程序，在安装程序完成驱动安装后会检测连接电脑的PSP，并将PSP端拷贝到记忆棒内。

同人游戏

PSP上玩魔方：《PSP Rubik's Cube》

魔方又称“魔术方块”、“鲁比克方块”。起初仅是为帮助学生增强空间思维能力的教学工具，但到了80年代这小玩意转眼成为风靡全球益智玩具，《PSP Rubik's Cube》是一款由玩家制作的魔方游戏，新版v3.21修正部分方块没有标记的问题。在游戏中玩家可以通过按键对屏幕中的方块进行拆分与重组，通过十字键和滑杆可以把方块转到不同的面和角度。游戏除了提供我们常见的三阶魔方，还可以选择二阶、四阶、五阶等总共13种规格的立方体魔方。



《潜龙谍影》有爱同人游戏：《Metal Gear Fusion》

《Metal Gear Fusion》是由一名《MGS》玩家制作的同人小游戏集，游戏包含三个以《MGS》为主题的自制小游戏，分别为平面过关的《Metal Gear Fusion》、贪吃蛇《Otacon's snake》以及脱出游戏《leave the game》。遗憾游戏的整体完成度相当低，尽管选择界面十分抢眼，但除了贪吃蛇，另外两款游戏均处于开发阶段。但愿这位玩家在今后能推出游戏的新版，让我们这些同好者们感受一下这款《MGS》同人游戏的完整魅力。



文 小超 编 酷洛洛

玩转NDS

VOL.75



E3临近，关于3DS的传闻也多了起来。网上还流传出了据说是3DS的主板。从流传的主板上看，3DS的上、下屏并不同，分别采用16：9以及4：3的屏幕，其中上屏会对应3D显示，下屏则对应2D显示。另外，3DS会保留SD卡以及NDS卡带插槽，可以兼容NDS游戏，相信当玩家买到本辑《掌机王SP》的时候已经真相大白了。下面看看最近NDS上有什么好玩的东东推出吧。

NDS软件学院

软件新闻

iDeaS新版公开

电脑上的NDS模拟器iDeaS于6月6日放出V1.0.3.6 beta版。新版修复了游戏卡ROM和SPI控制的错误；解决了Mode4模式也就是GBA模式的问题；修正了VRAM地址映射的错误；加入了新的游戏卡命令；新增了3D矩阵查看器。试着用iDeaS运行了《天使之翼 激斗的轨迹》、《G.G系列合集+》、《洛克人ZERO合集》等游戏，均能运行，贴图基本没有问题，只是速度时快时慢。



FB4NDS新版发布

NDS上的Facebook程序FB4NDS于5月25日放出V1.4 Beta版。新版修复了RAM磁盘管理错误；解决了Cyass库登录错误的问题；新增了对EZ 3in1 Plus烧录卡的支持；加入了对好友请求的兼容性；新增了对PNG图片的支持；加入了对GZIP压缩文件的识别。Facebook是世界上最大的社交网站之一，通过FB4NDS，你可以在NDS上登录自己的Facebook账号，与自己的好友联系。



《Space Impakto DS》新版放出

NDS上的射击游戏《Space Impakto DS》于6月5日放出V0.3版。新版加入了对敌人的处理；增加了爆炸效果；加入了碰撞检测。《Space Impakto DS》采用了3D背景，但游戏方式是2D的。游戏时只有NDS的上屏显示画面，下屏则显示程序运行数据。用NDS的十字键来移动飞机，按A键发射子弹，按Y键切换到3D背景，按SELECT键出现新飞机。有兴趣的朋友可以去作者的官方网站看看，网址是http://rel.betterwebber.com。



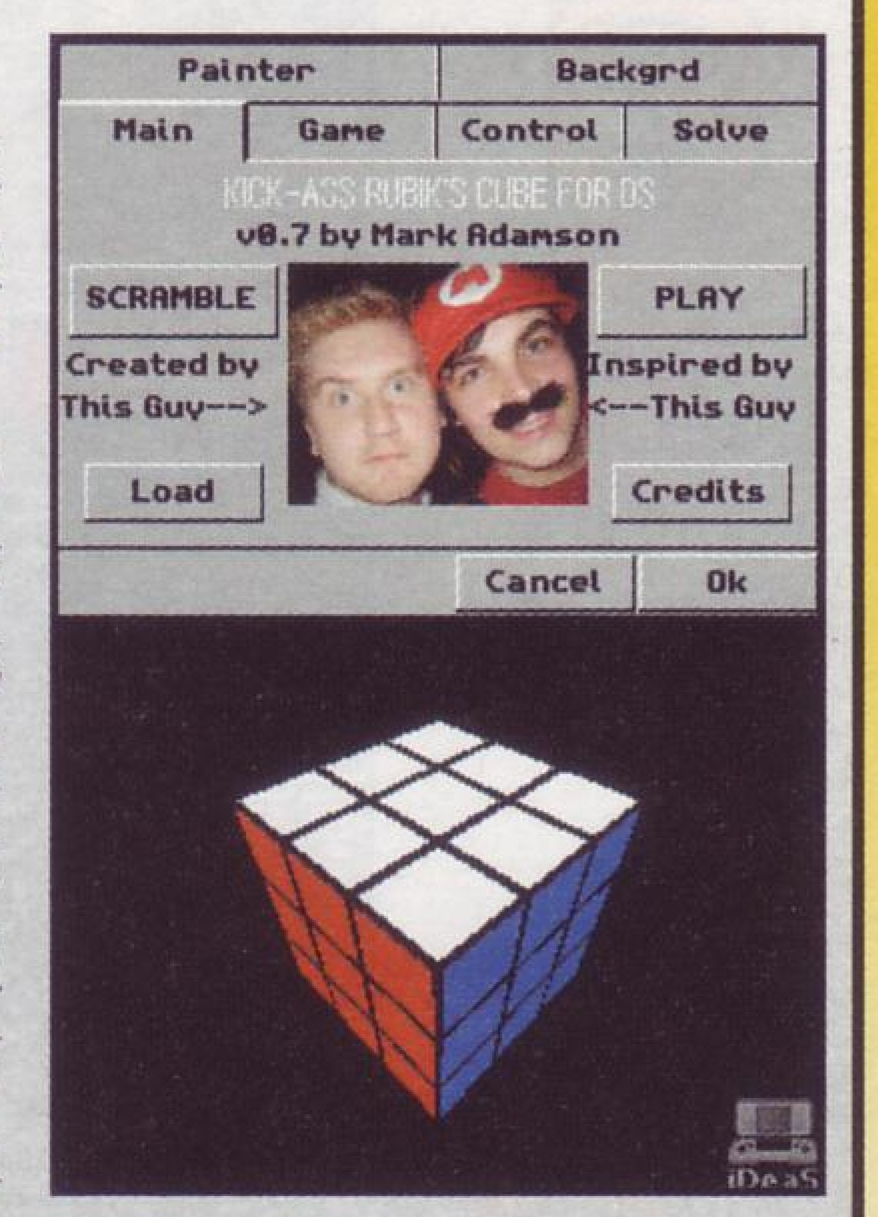
《KnightmareDS》新版发布

NDS上的Lua游戏《KnightmareDS》于近日放出V0.3 alpha版。新版更新了地图；改善了背景音乐；怪物会在不同的时间出现。《KnightmareDS》移植自1986年Konami为MSX电脑开发的名为《Knightmare》的游戏。游戏的中文译名为《魔城传说》，讲述了主角勇闯魔城冒险的故事。不过，《KnightmareDS》的移植还不算完美，作者计划在以后的版本中修正怪物移动速度；加入对SFX声音的支持；完成武器管理系统；清理无用代码。



《Cube-DS：Rubik's Cube Game for DS》新版发布

NDS上的魔方游戏《Cube-DS：Rubik's Cube Game for DS》于近日放出V0.7版。新版加入了数据保存和读取选项；新增了调色板编辑功能；加入了绘图功能。游戏中，玩家按住L、R后再点击触控屏可以选择不同的方块。游戏整体画面有些粗陋，背景也没有。



msxDS新版公开

NDS上老式计算机MSX模拟器msxDS于5月26日放出V0.83版。新版修复了0图形模式中背景颜色管理错误的问题；加入了对磁带游戏ROM的模拟，可以运行与fMSX-DOS模拟器兼容的CAS格式的文件；改进了虚拟键盘；改进了文件夹管理。在NDS上运行msxDS后，点击下屏的磁带图标，可以选择载入磁带游戏ROM并运行。



索尼的PSP2也极有可能在E3展上露面。据说，PSP2将采用4核的PoweVR芯片，性能在XBox和X360之间。之前IGN预测，3DS的机能会超过Wii，接近PS3和X360。着实让人小"鸡冻"了一番。但后来又证实3DS将不会采用NVidia推出的Tegra移动芯片组，而是采用日本一家厂商的芯片，以达到的省电的目的。3DS和PSP2的性能究竟哪个高呢？



文 罗伊SD（SOMA汉化组）编 酷洛洛

在上一辑中我们给大家带来了NDS游戏汉化教室的第一课，不知道大家有没有尝试跟着教程的步骤进行游戏汉化呢。继上辑讲述了码表的制作与文本的导入方法后，本辑的汉化教室将开始详细讲解字库的修改以及图片的汉化。另外为方便各位进行学习，本辑的口袋光环会一同收录第一课以及第二课的重点汉化工具以及NDS ROM。现在各位同学快起立吧，要上课咯！

第二课 字库修改和图片汉化

一、字库的修改

上一课只是简单提到了任天堂标准的字库文件，下面开始讲解Nftr的修改过程。一个游戏如果只有导出游戏码表那是不行的，这只能把原有的日文文本导出，要把汉化的文本重新导入我们还需要制作一套导入码表。继续以上节课的《玛丽&嘉丽一起学科学》为例子，本游戏采用的编码方式是ShiftJIS-unicode（编码方式指一个文字对应编码表中的一个设定好的位置。比如位置“龟”这个汉字的对应游戏位置为9F9F），由于这款游戏的编码方式比较特殊，其中采用的GBK-UNICODE的编码方式与导出码表相类似，我们可以将其直接套用。



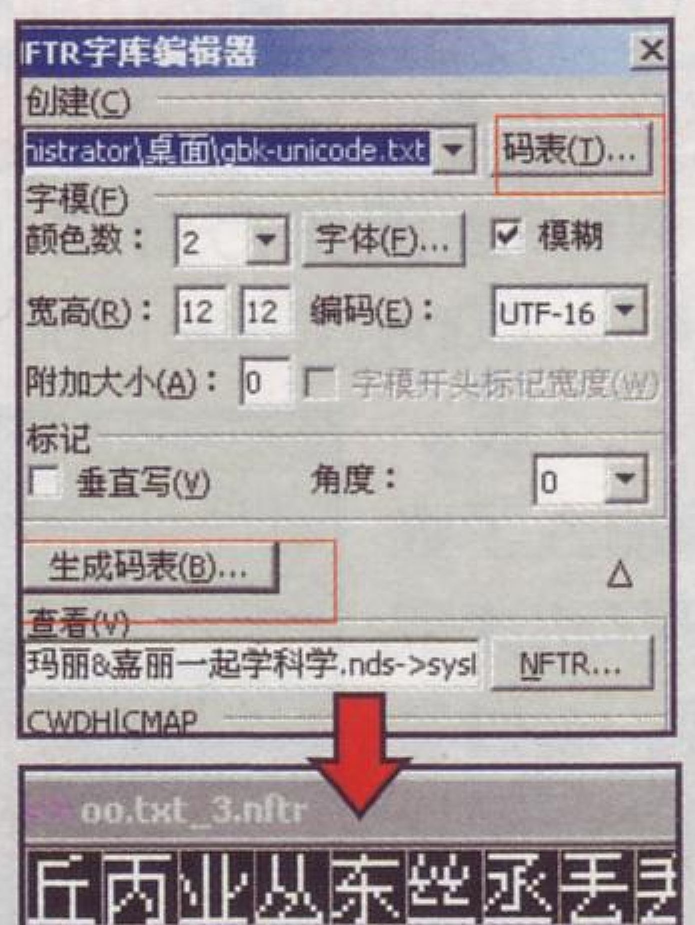
现在我们开始修改字库吧：根据我导出的码表，先保留导出码表中“30FC=ー”之前的部分和“FF01=！”以下部分的编码，其余的编码全部删除即可。把中文的GBK-UNICODE码表的“4E00=一”至“9F9F=龟”这区间的所有编码放入“30FC=ー”和“FF01=！”之间，从而得到一张新的码表，这段步骤我们称为“导入码表”。

4E00=一	4E00=一
4E01=丁	4E01=丁
4E03=七	4E03=七
4E07=万	4E07=万
4E08=丈	4E08=丈
4E09=三	4E09=三
4E0A=上	4E0A=上
4E0B=下	4E0B=下
4E0D=不	4E0C=丌
4E0E=与	4E0D=不
4E14=且	4E0E=与
4E16=世	4E10=丐
4E18=丘	4E11=丑
4E19=丙	4E13=专
4E21=両	4E14=且
4E26=並	4E15=丕
4E2D=中	4E16=世
4E38=丸	4E18=丘
4E39=丹	4E19=丙
4E3B=主	4E1A=业
4E45=久	4E1B=丛
4E4F=乏	4E1C=东
4E57=乗	4E1D=丝
4E59=乙	4E1E=丞
4E5D=九	4E1F=丟
4E5F=也	4E22=丢

▲修改后的码表区别很清楚，明显的右边的比左边的编码更全。



然后我们利用CT2的NFTR编辑器生成字模。





如图把生成的NFTR文件导入ROM图替换掉sysfont.Nftr。

4 最后开始测试，游戏开场文本保存在prologue_01.txt中，利用CT2导入修改好的文本即可，之后用模拟器测试修改后的ROM，若出现汉化效果就代表字库已经修改完毕了，由于这个是全编码的汉字库，完成该步骤后这方面也不用再去管了，现在我们开始进入下一个环节。



二、图片修改

任氏图片格式(NCLR&NCGR&NSCR)是任天堂公司开发的NDS图形格式，该图形格式的版本很多，目前最新的格式已经无法通过CT2进行解析，尽管仍可以用其他工具代替，但总体效果并不是很好，幸好《玛丽&嘉丽一起学科学》采用的版本比较低级，因此我们可以暂时避免这个问题。鉴于目前NCGR格式图像还没有图形浏览器和编辑器支持，汉化只能将NCGR图形数据转换为bmp格式的图像，然后用photoshop、fireworks等图片编辑工具进行修改，最后重新导入NCGR，达到汉化的目的。下面开始系统地介绍图片修改的方法：

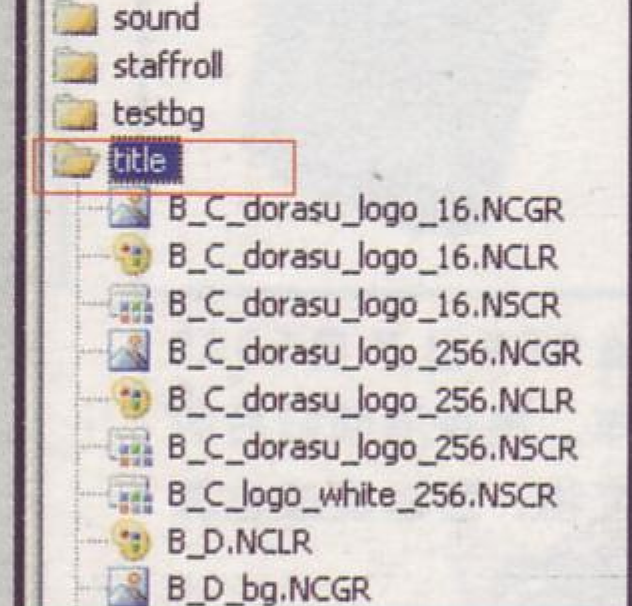
何谓Title模式

几乎我们所知的所有2D游戏主机都采用Title模式，NDS自然也是如此，NDS的6种背景模式中，其中三种是tile模式，另三种是位图模式。而在任天堂的官方手册上面，很明确地说明三种位图模式是用来显示静止图片或者动画的，并不建议用来进行游戏设计。

快捷键说明

一般在CT2里面发现大概图片后，可以通过调整窗口大小来粗略寻找图片（快捷键为“SHIFT+方向键”，另外最新版对快捷键进行了改动），缩放的数值建议用200～400以方便修改工作（旧版本用1位数值显示缩放比例），这样就可以调整至比较工整的情况。

1 首先我们要寻找图片所在的文件夹，在这里我们以寻找游戏的标题图片为例子。在TITE模式下打开“NDS系统信息”并根据文件夹来寻找图片位置。根据观察，最终我们把目标锁定到如图中名为“title”的文件夹。



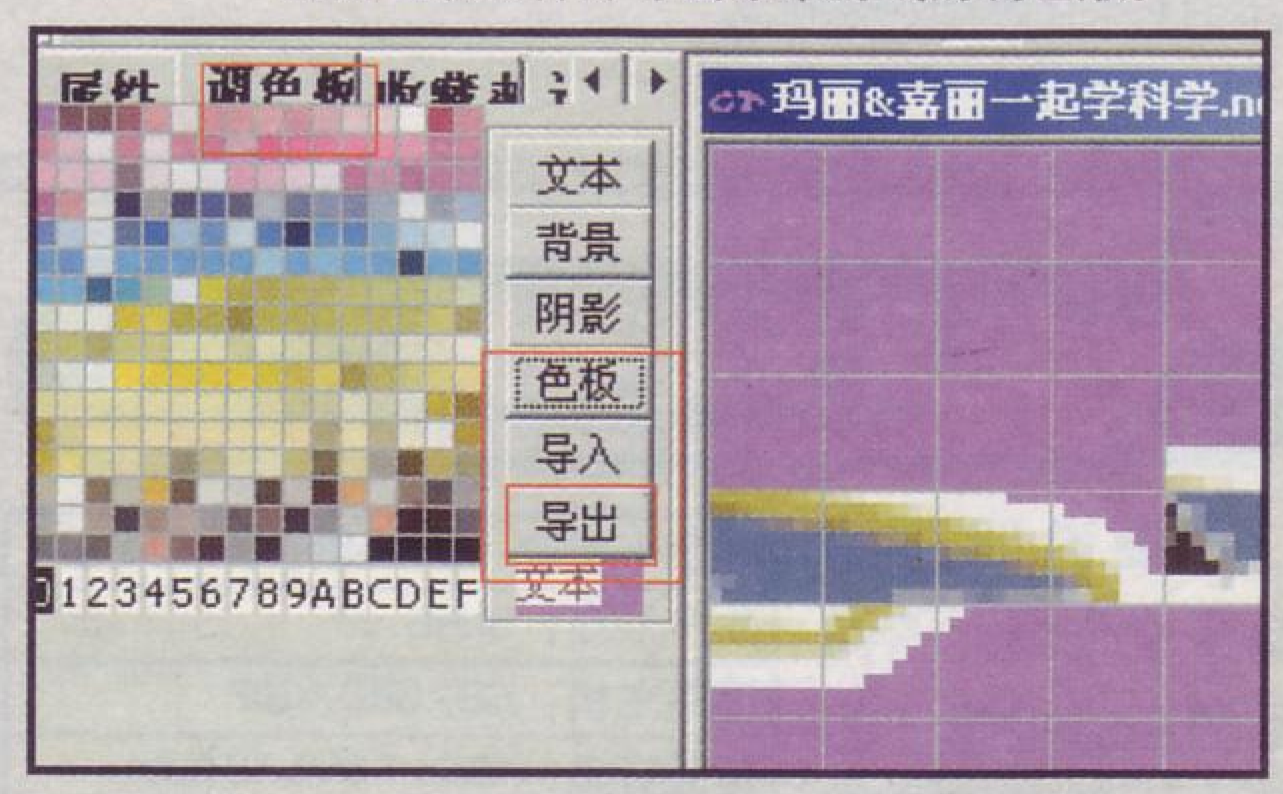

到底哪一个是标题图片呢？我们拉到最后，锁定“O_U_TITLE.NCGR”，按右键选择“加载此TITE地址”，这时我们看见一张杂乱无章的图片，




图片乱成这样该怎么调整呀？各位看官先不要着急。这里我们把图片的比例放大400%，

缩放	400
相关跳转	1
MAP或OA	E56224
跳过字节	0
宽度	64
高度	64
Tile颜色格	GBA 8bpp
绘图模式	ObjH-1234
逆时针90	禁用
顺时针90	禁用
左右对调	禁用
水平翻转	禁用
垂直翻转	禁用
2/4层	禁用


然后进入“视图——>自适应TITLE行列数”，高宽改为8*8，现在开始拼图游戏，把凌乱的图片重新整合。与此同时新建一个8MBIT的调色版文件并导出原来游戏的调色版。




图片拼接完毕后，我们就可以利用如Photoshop等图片编辑软件进行修改了，NDS的游戏汉化标题图都是通过该方式制作出来的。不过改完之后我们应该怎样把图片放回去呢？这留待下节课再说。



次回预告 下一课我们将重点讲解图片倒回以及超级文本工具WQSG 导出(导入)的使用方法，敬请期待！ED开始…

烧录卡NEWS新闻站

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 栏目主持：酷洛洛

EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V i

厂商：EZFLASH
网址：www.ezflash.cn



EZ5PLUS/EZ5I新版内核发布

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	k3.0 rc1
存储	microSD卡（SDHC）		

EZFlash小组在6月11日对EZFlash系列烧录卡作出了系统更新，此次更新是一次重大的系统升级，分为固件更新和内核更新。固件上主要兼容了一些慢速的TF卡，并更改了内核读取的方式，玩家更新固件前要保证主机有充足的电量，然后从光盘中找到新内核，解压后将ez5i_firmwreUP_V101.nds拷贝到烧录卡的根目录，单击运行后根据提示进行烧录卡的固件更新，更新过程中一定不要断电，否则可能给烧录卡带来永久性的损害。更新完成后，将新内核的两个文件ez5isys.bin和EZ5Shell拷贝到TF卡的根目录即可。

内核更新内容：
- 多启动动画支持(和皮肤对应)；
- 增加特殊模式；
- 新增自动反烧录补丁，不再需要频繁更新内核；
- 自制程序的dldi驱动更新到V3；
- 写TF卡速度提升；
- 即时存档加强；
- 内核名改为ez5isys.bin；

固件V101更新内容：
- 兼容一些慢速的TF卡；
- 去掉卡上的开机图片(黑屏代替,会有短暂的黑屏)；
- 从TF卡上读取的内核名为ez5isys.bin；
- 支持了NDSi XL支持(705/805)。

烧录卡博物馆



烧录卡名称：GameBoy X-Changer
生产厂商：BUNG
适用主机：GB/GBC/GBP
存储容量：4Mb/16Mb/64Mb

要说现在的烧录卡市场上占有率最高的烧录卡是什么，恐怕大多数玩家都能答出“R4”这词语，不过要问在GB时期市场占有率最高的烧录卡是什么，恐怕就没几个人知道了吧。这期的烧录卡博物馆我们就来简单介绍一下GB时期最为畅销的烧录卡吧，它的名称叫“GameBoy X-Changer”。生产它的厂商相信可能会有不少玩家知道，就是香港邦谷公司(英文名称叫BUNG)。邦谷在当时是世界上最著名的烧录卡设备专业制造公司，它的产品线很广，从8位的掌机到16位的SFC、MD，再到64位的N64都曾有过邦谷开发的烧录卡设备，在GB市场上，邦谷开发的GameBoy X-Changer占据着当时无可争议的老大地位，GBX一共有两代产品，分别是V1和V2，它们都是通过并口来与计算机连接的，烧录卡的主要功能依旧是烧录游戏和Dump卡带，它的硬件比较特殊，需要变压器来支持工作，不过你也可以使用6节AAA电池来进行烧录写入，这点在当时还是比较创新的。GBX另外一个特色功能是可以制作合卡，这在以后的GBA烧录卡中得到了广泛的应用，要知道在当时一个烧录卡能装下3、4个游戏，可是极其奢华的一件事。为了能够保证合卡中能烧录更多的游戏，邦谷制作了三种规格的GBX，它们分别是4Mb、16Mb和64Mb，最大的64Mb在当时是比较少见的。其次，邦谷能占据大部分的烧录市场还有一个重要的原因，就是兼容性优秀，现在我们评价一款烧录卡也是要从兼容性出发，当时也不例外，拥有出色兼容性的GBX能够得到畅销就是最好的证明，由此可见GameBoy X-Changer不愧为GB时期最伟大的烧录卡之一！



▲GBX出产自1999年，是香港回归后的产物，所以应该也算是国货了。



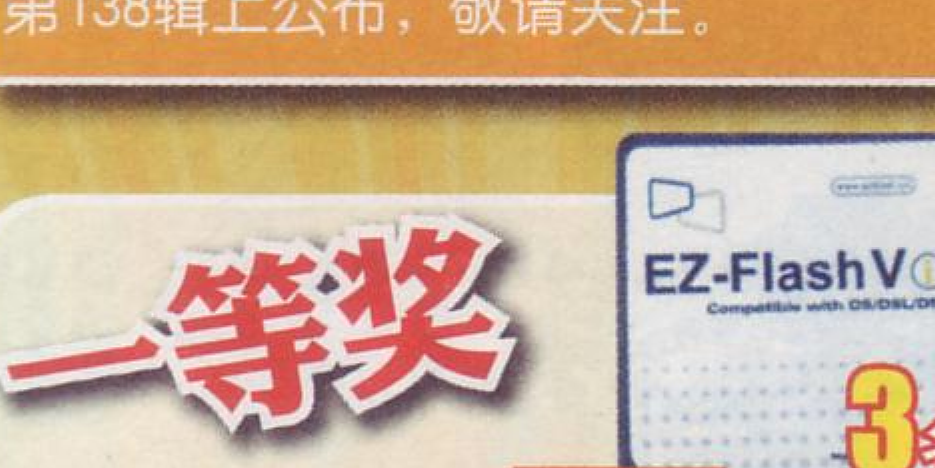
▲搭配GBX的卡带有三种容量，当时市场上4Mb的在30美元左右，16Mb的50美元，64Mb的则高达90美元。

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式：只要在2010年7月11日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的"读者回函表"寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第138辑上公布，敬请关注。

一等奖



EZ5i 烧录卡 3名



M3DSR 烧录卡 3名

二等奖



PEGA 双核动力站 1名

BTP-6385 北通动力堡垒（迷你版） 1名

BTP-6366 北通魔方炫音线控耳麦 1名

BTP-6389 北通动力堡垒 1名

PEGA PSP 九合一套装 1名

三等奖



PEGA PSP 电池底座 1名

BTP-5325 北通中国风EVA硬包 1名

BTP-5355 北通中国风晶透水晶盒 1名

BTP-5540 北通中国风晶透水晶盒 1名

BTP-5540 北通中国风炫彩水晶盒 1名

PEGA PSP 手柄支架 1名

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha GBalpha（中国）有限公司

WiiOh.com 威奥数码娱乐 威奥数码娱乐综合网站

ezflash EZflash小组

北通 BETOP

PEGA

《掌机王SP》第134辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net





134辑"《潜龙谍影 和平行者》香港行报道"有奖问题得奖者 | 广州 秦剑鹏

一等奖 6名 NDS烧录卡



上海市	陈思宇
北京市	陈子琛
濮阳市	胡新涛
苏州市	化宏翔
桂林市	王文锦
广州市	袁竣贤

《掌机王SP》第134辑DVD问答—中奖名单

答案：A

盐城市	胡啸晨
呼和浩特市	李新
沈阳市	李原宇



PEGA双核动力站 3名

二等奖 5名 耳麦、电池、电源



西安市	陈立斌
重庆市	罗杨
昆明市	苏欣月
沈阳市	唐志成
合肥市	汪冀伟

三等奖 6名 掌机周边



杭州市	封芮
成都市	黄世杰
昆明市	李澍
上海市	刘逸帆
北京市	许德阳
清镇市	于永川

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

《EVA破》发售纪念！

Animate推出“NEVR本部特供鲷饭便当”！

白菜 提供



▲包装看起来还不错。

EVA新剧场版《破》的BD/DVD版于2010年5月26日正式发售。为了纪念这个日子（或是想趁机大捞一笔），日本著名动漫连锁店Animate在5月26日当天限定出售剧场版中出现过的“NEVR本部特供鲷饭便当”。

▲Animate日本桥店，一大早就开始了贩卖。





▲“日本海洋生态系保存研究机构提供品”，看了剧场版的人应该知道是什么吧。所以才做成“鲷饭”呢。

◀仅在5月26日限量发售，一个便当1300日元！



▲包装盒背面。



◀大小如图所示。表面打上了NEVR的标志。便当盒是塑料制作，只要好好清洗应该可以重复使用。



▲内部……也太朴素了吧！1300日元啊喂！

◀看起来好像很咸，实际上甜到不行。就算看在动画的面子上也绝对没法说上“好吃”两字。难道这就是二次冲击后世界标准的便当味道？难怪人类会灭亡咧。

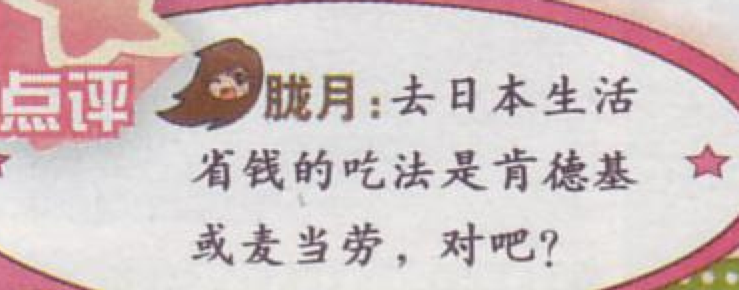


▲模仿原作，一个便当附送三双筷子，不愧是Animate。



▼▼随便当附赠的24页全彩小册子《EVA-EXTRA 07》。里面有鹤卷和哉监督手绘的插画。

首先要说的是，在日本一个正常的便当大概也就卖450日元左右，遇到超市打折的时候连250日元都能买到，而且品种繁多菜色齐全味道还相当不错。反观这个价值1300日元的便当……看来卖的估计是“附赠”小册子和便当盒吧。



胧月：去日本生活省钱的吃法是肯德基或麦当劳，对吧？

形形色色的街头变形金刚

LIKY 提供

《变形金刚》是无数人的美好童年回忆，而两部真人版《变形金刚》电影的出现更是刮起了新的机器人旋风，如果你注意观察，那些铁家伙们真的已经来到了我们身边……



◀南京街头的变形金刚，左边那个红色的车辆原型是来自东风雪铁龙的两厢轿车“世嘉”（C—QUATRE），据设计者称，外形参考了大黄蜂和爵士，不过加入了很多中国传统元素，比如头部有一个头盔。

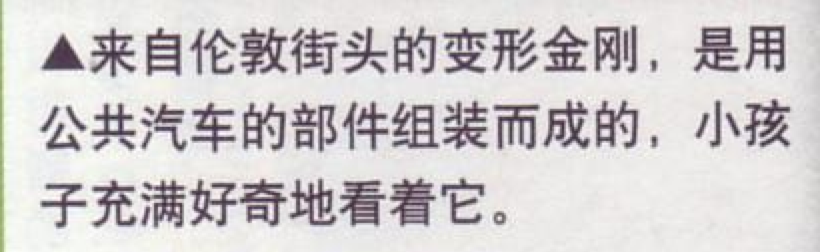
▶背后的“翅膀”看起来很拉风吧。



▲同样来自南京的设计者，车辆原型是东风雪铁龙的C2轿车。

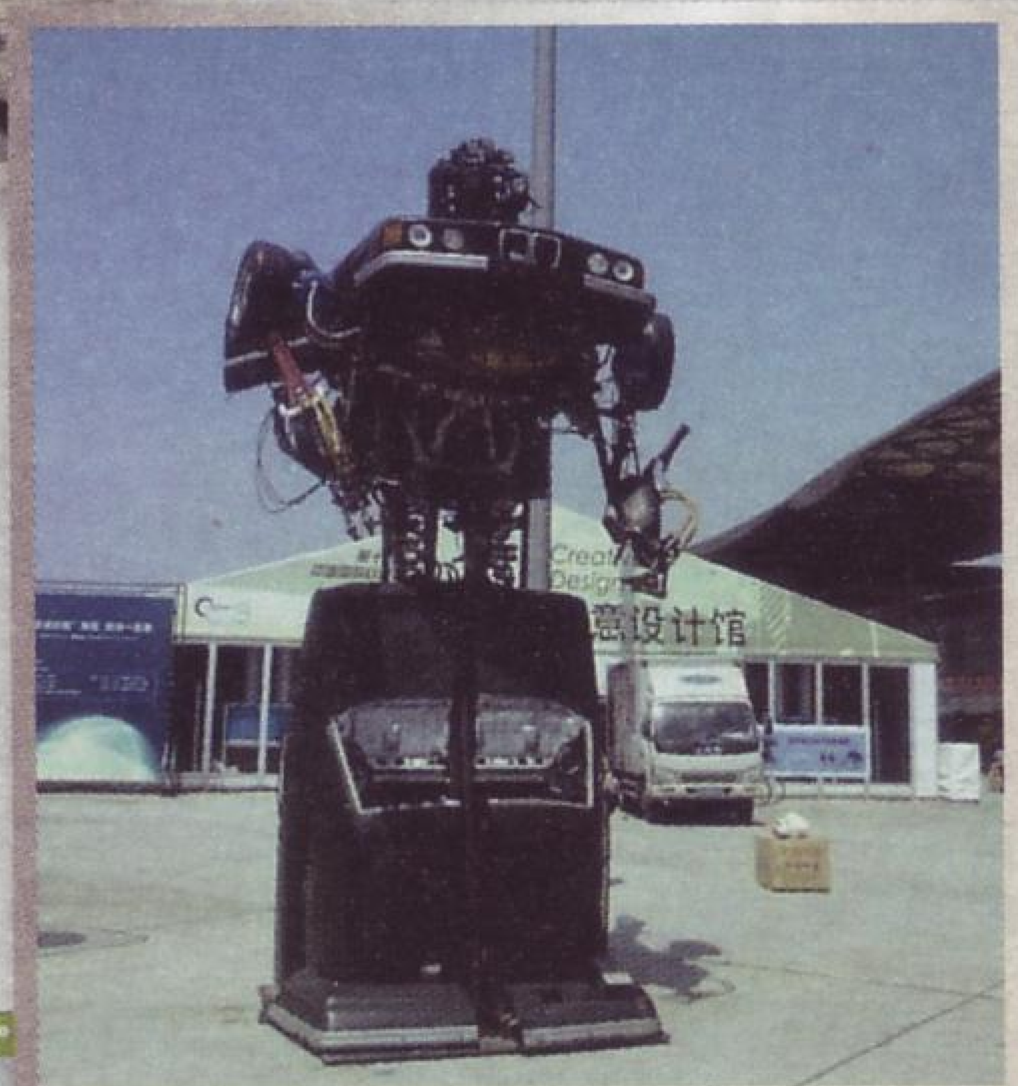


▲▶大学生真人版变形金刚，还能变形的哦！



▲来自伦敦街头的变形金刚，是用公共汽车的部件组装而成的，小孩子充满好奇地看着它。

▶浙江嘉兴一个小村中的废铁收购者，用收购的废旧汽车零件组装出来的变形金刚，车头是宝马的哦。





酷洛洛
提供

NBGI进军教育界，充满游戏风格的小学教科书明春面世



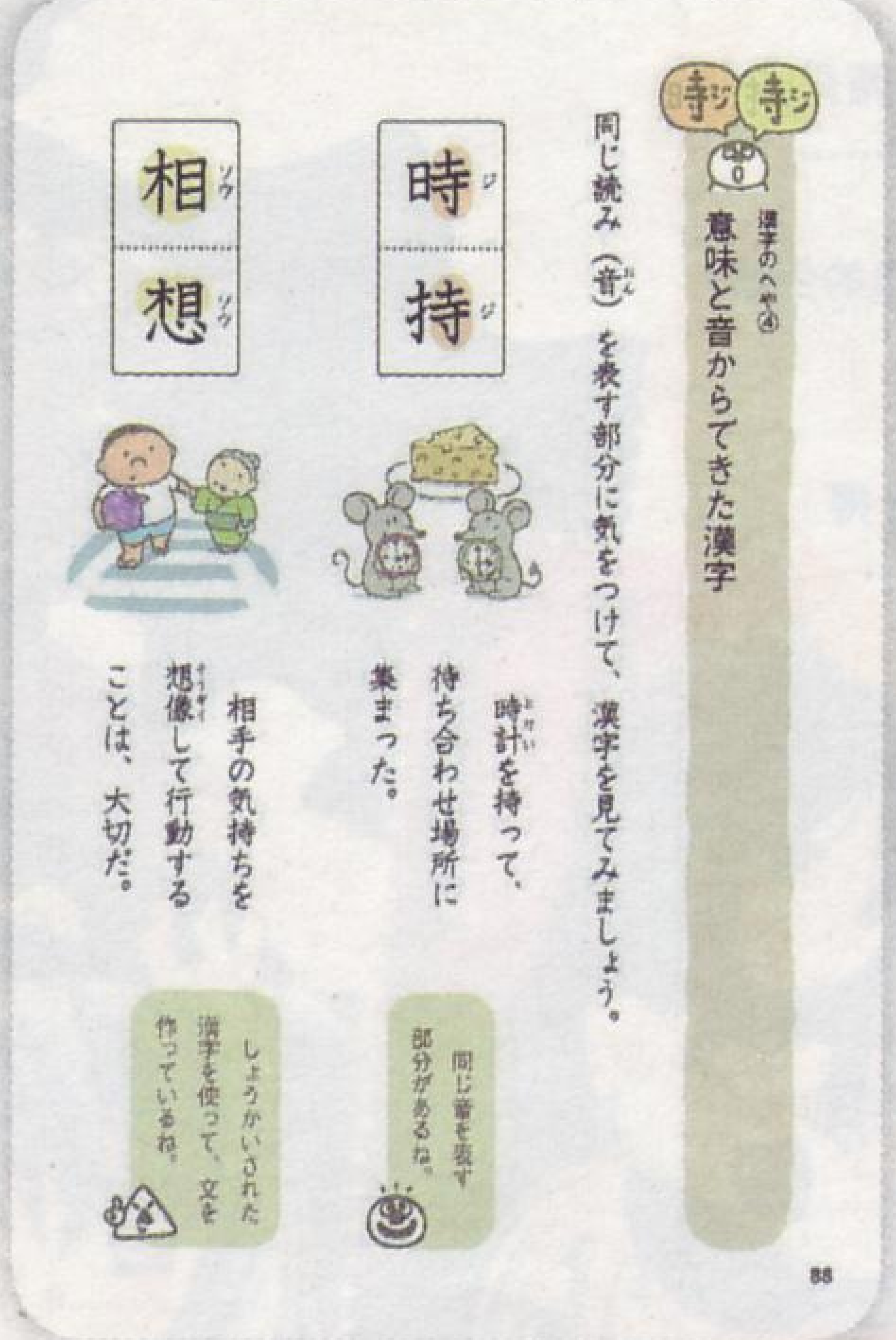
▲把小学期间的4年理科书的卷首并在一起，就成为了这课巨大的“知识世界树”，教材的知识点一览无遗。

对于NBGI，相信不用在下多介绍了，这所企业不仅在游戏、模型以及动画各方面开枝散叶，如今更涉足教育出版行业。其实NBGI早在2006年就推行过面向小学的“搞娱乐性课外教学”活动，这次他们通过了日本文部科学省（相当于中国的教育部）的审批，并与出版教育相关图书的“学校图书”出版社合作，于明年春天推出以内容充满RPG风格的小学教科书。同时这也是首次有娱乐企业参与教育图书的制作。



▲生动的算术讲解漫画。

这几套教科书以“让学生快乐地学习知识”为目标，分为国语、算术和理科三门共28册教材。以理科为例子，各学年级的卷首都印有一课大树，其中“磁石性质”、“振子运动”这些书本上学习内容则成为了这颗大树上的住户。算术课程方面，教材中印有担当着学生身分的虚拟角色，随着使用的教科书从1~6年级的，这些虚拟学生的形象会与同学们一起逐渐成长，卷末更设有“算术大冒险”这类带通关感觉的测试内容，让同学们以轻松的心态面对学习。国语方面则通过可爱生动的图文方式让日本学生更容易地记忆汉字，为了让学生更易理解汉字的构造，如“動（动）”字旁边有一张左边一只笨重的大象，右边一只小老鼠在用力推的构造图。





▲这种色彩与排版风格不禁让人想起Level-5的《雷顿教授》。

◀通过简单的图文让同学们区分同音字。

点评 胧月：比起“你必须这样，你不能这样”的强灌型教育方式，我还是认为采取适当的方法诱导孩子对学习发生兴趣是最效率、最科学的。


游戏美图秀
栏目主持
阿鲁
再过半个月，7月的新番动画就要与大家见面了，这也就意味着4月的大部分动画即将告一段落，不知道大家对今年4月的动画是否满意？下面就放上在下感兴趣的几部动画的美图，如果不合大家的口味先在这里道歉了。
阿鲁：《荒川》某集的OP太神了，话说好多叫玛利亚的角色都黑得可以啊！
胧月：终有一天要像玛利亚老师般：谈吐谦逊，彬彬有礼，胸怀广阔，和蔼待人……
乌冬：看到玛利亚，我就狂热了。
乌冬：梓喵以后肯定会成长为第二代秋山泠。
酷洛洛：发现躲在树丛中的两只，我怎么感觉女生比男生更好色啊……
阿鲁：难道就没人吐槽那只喷血的生物？
胧月：你看得忒仔细了。
阿鲁：我只能说你们看得仔细的地方和我不一样……


WORKING!!
WORKING!!
WORKING!!
白菜：你这次的主题是什么啊？没看出来啊！
阿鲁：4月动画秀啊。
白菜：这个不能算吧。
阿鲁：这种只在日本地区电影院放映的片子就应该按蓝光的发售日来算。
白菜：……
乌冬：话说这次怎么有张男的，终于要服务女读者了吗？
阿鲁：我可是一直致力于为女性读者服务的！不过这动画应该没几个女生会看吧……

吐槽记事簿

编辑部内部扯淡第二弹——本来打算谈谈关于E3的问题不过根据本栏目的定义实在很难让大家集中精神讨论正经问题于是标题什么的是啥都无所谓了大家随便看看得了。

栏目主持：阿鲁



阿鲁

E3就快开始了，不知道大家对本次的E3有什么想法和期待？

白菜

你这是在为你的扯淡栏目收集素材吧！

阿鲁

我擦……你这反应也太迅捷了吧！既然被发现了那大家就开始扯吧，本次的主题是E3，当然你也可以扯F4、G5。希望大家能扯出水平、扯出高度！

酷洛洛

F4是指言承旭他们么？

马修

这……

阿鲁

我只认识印度F4，嘟噜嘟噜嘟哒哒哒！

雷伊

不妨从每个人本届E3最期待公布的游戏说起吧，不要一开始就偏题啊。

LIKY

我觉得现在扯E3有点不合时宜，现在扯我们只能预测，等《掌机王SP》上市了E3就完了，我们说的很多估计都是"扯淡"，最后肯定都是自抽嘴巴。

马修

最期待的是《大战争3DS》。

LIKY

预言是最不讨好的。

LIKY

尤其是尽在眼前的事情。

LIKY

不过我们可以期待一下，比如有消息说PSP新硬件公布，这个最期待了。

阿鲁

楼上是认真帝啊！不过说说期待的东西倒是不错。

胧月

期待世界大统，全民拍肩。游戏新闻固然要关注，E3本身也是不错的舞台，台上职业演员，台下群众演员。

马修

今年E3前怎么啥猛料都没有爆啊，我记得以前好歹有些泄密走光的消息。

伊娃

咋没？战神，战神，战神，哦耶！

阿鲁

伊娃，注意你的形象，你在读者眼中可是熟女！

阿鲁

是淑女，打错了……

马修

你故意的吧……

乌冬

你故意的……

白菜

你故意的！

酷洛洛

最近不是暴了3DS的图纸么。

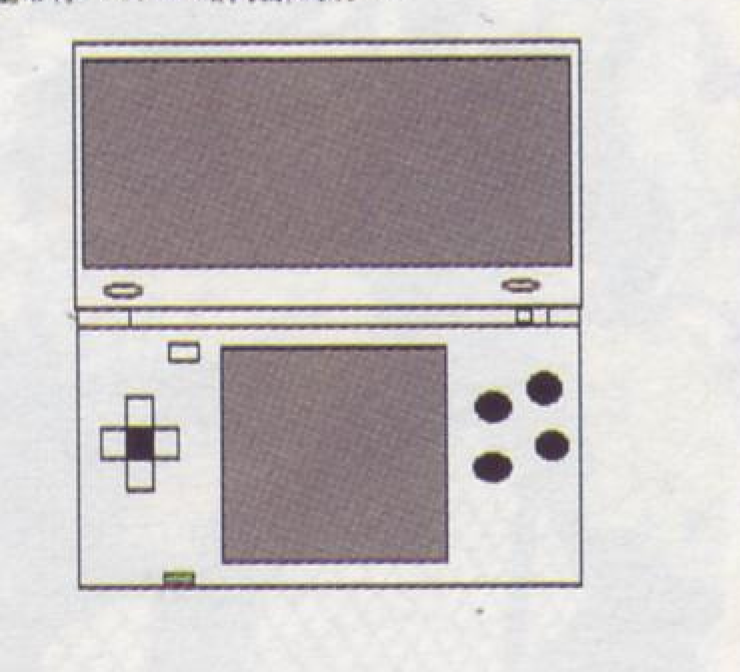
马修

求图纸真相……

酷洛洛

3ds信不信由你

PS此机很薄,配的合是卡带,卡带样子有点像CF卡.
上屏效果惊人.
把玩了一会,发现系统菜单上竟没有媒体播放,不过剧技术人员讲里面是带有MP3,AAC的硬解码的.....



乌冬

感觉很粗糙的样子……

马修

这个感觉有点假。

LIKY

CF卡？不可能吧，CF卡是上个世纪的媒介了吧，怎么也该是SD啊！

乌冬

兼容DS，又双卡槽？

阿鲁

爆图这人应该买船票了吧。其实我还是满期待3DS的，以后用3DS玩《深爱》……

马修

玩了你也看得着摸不着……

老编

华侨城的红蓝3D老太太们都叫得欢，这种裸眼3D……你懂的。

酷洛洛

噢！这深水炸弹把老编都给炸出来了……

阿鲁

劣质3D死宅们都玩得这么疯狂，变成了裸眼3D肯定就都疯了。

盲先知

别再YY了，阿玛。

阿鲁

亚洲地区结婚率瞬间降到最低。

马修

设想场景：
阿鲁"爱花，让哥捏一下！"然后捏到空气上去了……

阿鲁

我深爱里的记录明明是宁宁。

马修

那就改宁宁呗。



白菜

原来对于捏一下没有意见啊……

伊娃

连我都幻想得要疯了，阿鲁一定要做好心理准备呀！

阿鲁

你幻想什么？幻想奎爷撕人么？

伊娃

不是，幻想马修说的捏一下。

阿鲁

捏奎爷？

马修

奎爷能在3DS上撕人，那可真世界大统了。

阿鲁

不过以后要出一个《深爱 女生版》，你就真的疯了。

伊娃

真的，如果有3DS版+女生版我一定要玩！

马修

这……

阿鲁

我听到了远处玻璃破碎的声音……

胧月

该对应影片转换，3D电影转换到掌机上看，省了买高清电视的钱。对了，别转那些乌七八糟的片子，你们懂的。

老编

3D看多了，容易变斗鸡眼，谁更宅看瞳孔距离就晓得了。

马修

老编说这确实啊……看夏普的技术了，像三维立体画和街边的3D画那样可就要了亲命了！

伊娃

实话说，我已经有点斗鸡眼了，小时候贴在电视柜上看电视看的……

白菜

伊娃的身价跌了。

系统消息：Juxi加入了本次对话。

阿鲁

美编乱入啦！

Juxi



白菜

你真喜欢乱入的桥段……

阿鲁

乱入是很美的。

老编

《心跳回忆 女生版》已经够矫情了，《深爱 女生版》要矫情到何种地步？

雷伊

NDS版的不是用触控笔戳帅哥么，3DS的……太糟糕了。

胧月

没错，现在很多女性向游戏有个问题就是把男人设计得跟女人似的。倘若是真爷们，我就算不玩也会报以欣赏的眼光。

白菜

女性向游戏其实一般画面都很不错。

胧月

白菜你真懂，真会自爆。

白菜

略懂略懂。

阿鲁

话说美编来了你们居然都没人吐槽，太让我失望了。

马修

从你开始，不会吐槽女生的。

伊娃

那天配音了之后，我才发现Juxi的声音有多矫，而我的……

白菜

这身价又……

马修

哪个是Juxi配的啊？

伊娃

最后一句。

阿鲁

哦，对对，Juxi这期参与了配音的。

马修

对啊，Juxi声线相当不错的。

阿鲁

你这马屁拍得也太明显了，你都还没听怎么就知道不错……

马修

我是说……那个……Juxi平常的声音就很好。

乌冬

Juxi怎么都不说话啊？

Juxi

我是被阿鲁硬拉来的。

马修

硬拉进来发现别有一番天地，是吧！

阿鲁

那必须的，这比排版有意思多了。

Juxi

发现大家太能扯了。

阿鲁

看来把美编拉进来的想法是对的，下次把咕噜和澄香也拉进来算了。

马修

不得不说，Juxi是非常认真、努力、任劳任怨的。

白菜

从Juxi进来你就一直在奉承，你到底有多少把柄在Juxi手里啊？

马修

那个，LIKY，什么时候审碟啊？

阿鲁

不要逃避问题，审碟至少都下午去了，现在专心扯淡！

Juxi

哈哈，你就别拍马屁了。

酷洛洛

马修是怕被Juxi爆料吧！

伊娃

Juxi，你的机会来了，有什么不满意尽管说，我挺你。

阿鲁

定有什么不可告人的秘密！

马修

今天天晴了，哈……

乌冬

扯开话题了……

酷洛洛

什么时候开始聊E3啊……



游戏边缘地

栏目主持 乌冬

文 koflover

减肥达人 The Biggest Loser

软件介绍



减肥达人（The Biggest Loser）是一档著名的电视节目，主要介绍各种瘦身减肥的技巧，以及饮食锻炼方面的相关知识。该节目已经在全球90多个国家引起了轰动效应，并有25个国家参与制作，影响力可见一斑。NDS上也推出了由该节目改编制作而成的游戏软件，对于我们游戏玩家来说，能够从游戏中熟悉掌握健身的相关知识，是一件很不错的事情。在自己身体力行的同时，也不要忘记把相关的技巧推荐给周围的亲朋好友，尤其是自己需要健身的女朋友或者男朋友（笑）。

健身大作战

进入游戏后，首先需要玩家输入自己的个人资料，包括姓名、年龄、身高、体重，以及健身达到的体重目标和目前生活中的运动量这几项。游戏中有极其丰富完善的健身方案，包括各种日常锻炼的教学，以及饮食的指导，还有详细的日程表，并按时督促玩家进行锻炼，就像私人健身教练那样贴心。当玩家按时按量根据游戏中的指示进行锻炼，所取得的健身成果也会被游戏一一记录下来，对于坚持健身锻炼的玩家来说，一定会很有成就感。

健身秘籍

健身的两大要素就是锻炼和饮食，在游戏中这些不但有翔实的资料可供查阅，如同一本减肥电子书，而且还有各种人性化的教学指导，比看书看电视还要生动有趣。不过可千万不要光玩不行动，那样在游戏中也会被嘲笑的哦！

日常锻炼

热身训练（Warm-up）

在锻炼之前进行热身训练是非常重要的，这能够使身体和肌肉从安静状态顺利过渡到运动状态，避免肌肉关节损伤，以及心肺血管受损。如果时间有限，即使压缩锻炼过程，也要保证足够的热身时间。

上肢锻炼（Upper Body）



大部分锻炼方式都借助哑铃，主要锻炼上肢肌肉以及胸肌，对增长力量有明显帮助。可以根据个人情况，适当增加哑铃的重量。只要坚持按照标准的要求锻炼，即使不在健身房挥汗如雨，一样能收到良好的成效。

下肢锻炼（Lower Body）

下肢锻炼不但能有效消除腰腹间的赘肉，加强腰腹力量，也能锻炼腿部肌肉，增强跑跳能力。此外，人到中老年时，下肢力量的衰退幅度远远要比上肢大得多，所以从年轻时就一定要注意下肢锻炼。

全身锻炼（Core）

这部分内容是牵连全身部位的锻炼，强度比较大，但却是瘦身减肥的重要途径，而且也可以增强身体的协调性，对从事体育运动也有帮助。

心肺锻炼（Cardio）

目的是为了增强心肺功能，促进和加快新陈代谢。除了游戏中提到的一些跑跳动作以外，平时的散步和跑步习惯也是极其重要的。如有条件也可以加入骑自行车锻炼的项目，不过对于男性尤其是青少年来说，车把过低，车座窄小的自行车对身体发育反而有害。

放松练习（Cooldown）

进行剧烈的锻炼后，要进行放松练习，不仅能恢复体力，而且能够缓解肌肉的酸胀感，使自己尽快投入到学习和工作中。不要锻炼完就立刻坐下或躺下休息，那样不利于肌肉的放松和血液流通。

科学饮食

科学饮食对于健身来说也是极其重要的一环，不过科学饮食并不代表一味少吃或不吃，而是要注意热量的摄入和营养的均衡。由于锻炼时会消耗大量热量和体力，适当补充一些高蛋白质的肉禽蛋类食品，对肌肉的恢复和增长是有帮助的。游戏中收录了大量食物的营养成分和热量指数，还为我们规划出详细的三餐食谱，对我们科学饮食大有帮助。此外，为了加深玩家的记忆，游戏中还附带健康知识问答，包括食品的选择、饮食健身的常识等等，玩家在做选择题拿到高分的同时，不知不觉间就掌握了这些重要的知识。



需要注意的是，这款游戏和电视节目毕竟以面向西方国家为主，饮食习惯也和我国传统习惯有很大差别，不过掌握这些饮食的知识对我们同样也有很大帮助。尤其是各种食品的营养成分，多多查阅记忆的话，玩家就可以胜任“家庭营养师”这个重任了（笑）。

相关知识——健康饮食

虽然《减肥达人》这个游戏堪比健身教练和健身百科全书，但对于国内大多数人来说，既不可能长时间借助NDS来监督自己锻炼，也很难完全按照游戏中西方饮食习惯下的方案来控制自己的饮食，所以我们不妨也了解下我国传统饮食习惯下的健康食品，把健身从“口”做起。

苹果：富含果胶、纤维素和维生素C，坚持食用苹果，可以降低血液内对心血管有害的低密度脂蛋白含量，增加有益的高密度脂蛋白，对控制血压有很大帮助。苹果对排毒和降低热量摄入也有促进作用。英语中就有“An apple a day keeps the Doctor away”（一天一苹果，大夫不找我）的谚语。

大蒜：虽然味道为很多人所不喜，但它富含硫化合物，可以减少胆固醇阻止血栓的形成。另外它也是许多美容护肤品的重要提炼原料。

玉米：含有丰富的钙、磷、硒、卵磷脂和维生素E，能够降低血清胆固醇。印第安人几乎没有高血压、冠心病，得益于他们主要以玉米为食。

番茄：含有番茄红素、食物纤维及果胶，可以降低热量摄入，促进肠胃蠕动，是最佳的减肥食品之一。

冬瓜：经常食用冬瓜，能清理身体多余的脂肪和水分，起到减肥的作用。

除此之外，如果进行专门的健身锻炼的话，那么富含蛋白质的脱脂牛奶、鸡蛋、鱼、去皮家禽和牛排可以促进肌肉增长。而运动量不足时，那些高热量的垃圾食品就要少吃甚至不吃。世界卫生组织公布的十大垃圾食品包括有：

1.腌制类食品：咸菜、酸菜、咸肉等，含有致癌物质亚硝酸盐，食品在加工腌制时容易滋生微生物。

2.油炸类食品：油条、薯片、薯条等，含有致癌物质丙烯酰胺，且高温油炸时破坏维生素和蛋白质。

3.加工肉类食品：熏肉、肉干、香肠、鱼干等，含有防腐剂、增色剂等添加剂，且盐分很高。

4.汽水可乐等饮料：含糖量高，且饮料中的二氧化碳会刺激食欲。

5.饼干糖果类点心：食用香精、色素、糖分和热量高，但缺乏营养。

6.方便面类食品：含防腐剂和食用香精，损伤肝脏。

7.罐头类食品：加工时破坏了维生素，且糖或盐分含量高，缺乏营养。食品和铝锡接触受污染，对人体有害。

8.话梅果脯类食品：含亚硝酸盐、防腐剂和香精，且水果中的维生素被完全破坏。



9.烧烤类食品：如羊肉串、铁板烧等等，含大量致癌物质三苯四丙吡，肉类的蛋白质被破坏，且食品加工时有很严重的卫生问题。

10.冷冻甜品：如冰淇淋、冰棒等，糖分和热量高，容易发胖且影响正餐食欲，造成营养不均衡。

经典主题乐园

栏目主持：马修

最近看新番《轻音2》时发现，本片已经几乎脱离音乐了，而目前播放的几集里，发现有一只乌龟十分抢眼，小唯给它取名“小猪”……我说，明明是乌龟，干嘛叫“小猪”呢？说到乌龟，游戏动慢中还是忍者神龟们的名气大，于是我们索性就做一辑专门关于《忍者神龟》的经典游戏回顾。

好游戏永远不过时

文 影翼火



继上辑我们在“棍”主题里提了《忍者神龟》后，本辑我们专门用《忍者神龟》来做下主题——这里说的不是新版，是87年的少儿版忍者龟。龟的一大特征是慢速度（网上流行词：龟速，指速度很慢）和坚硬的壳，可这些有着文艺复兴艺术家名字的乌龟们，速度比汽车还快呢。

◀确实少儿向，但我个人更喜欢这种画风。

激龟忍者传

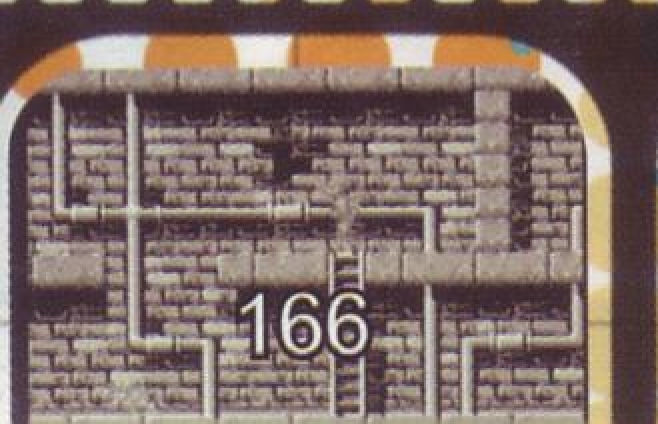
原机种	FC
模拟器	NesterJ/NeeDS
适用机种	PSP/NDS

类型：ACT
年份：1989年

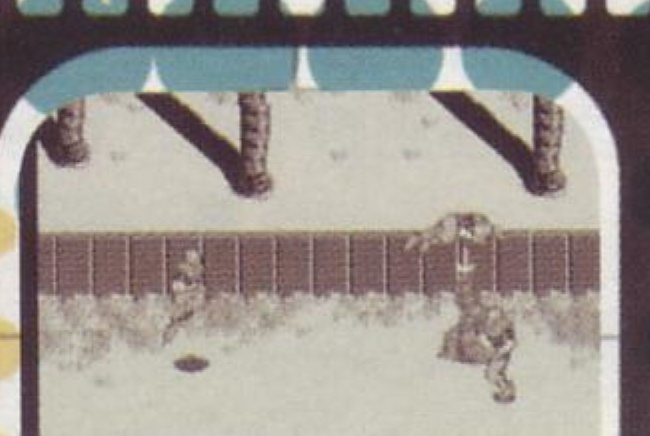


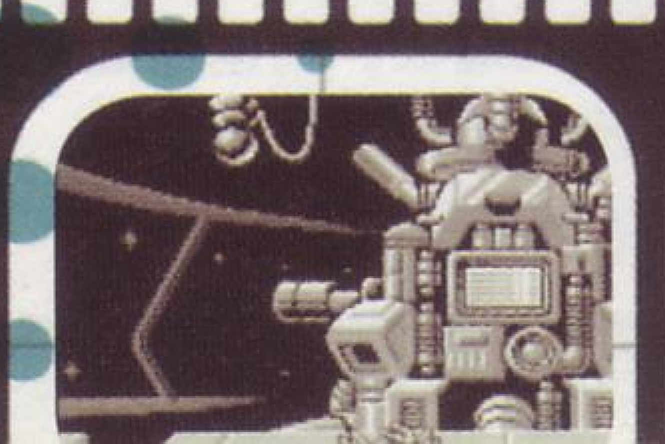
▲你这双截棍像刀一样……

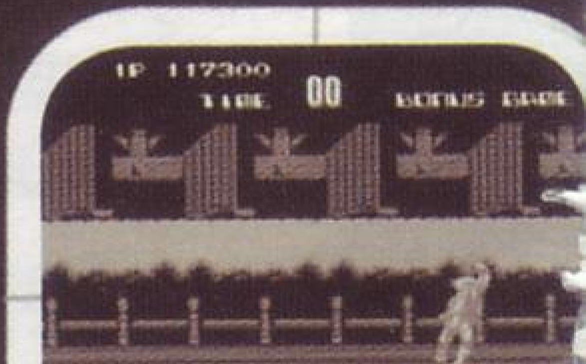
在87版动画掀起一阵忍者龟狂潮时，Konami公司开始制作游戏版。这是继《魂斗罗》等老四强之后，Konami在中国玩家心目中的又一经典作品。FC版的一代有着明显的试验性质，首先是不支持双人，然后就是操作上不如《魂斗罗》，但也不失自己的特色，《激龟忍者传》还是开了一个好头的，剧情自然是来自动画，在大老鼠师傅的指导下，4只乌龟开始了冒险，游戏一般情况下是俯视角度的，进入特定地点后，就会转成横版ACT式。本作的自由之处在于可以随时切换使用的人物，（哪里是人，明明是龟嘛！）4只乌龟各具特色，游戏可以上下斩，只是由于武器的原因，实际效果不太明显，尤其是拿叉子的拉斐尔，看起来攻击就一个样；最好用的是多纳泰罗，棍子不但威力大，而且范围广，基本算是玩家的首选人物，打BOSS时更能体现出其优点。另外，本作难度不输给《洛克人》和《魔界村》喔。









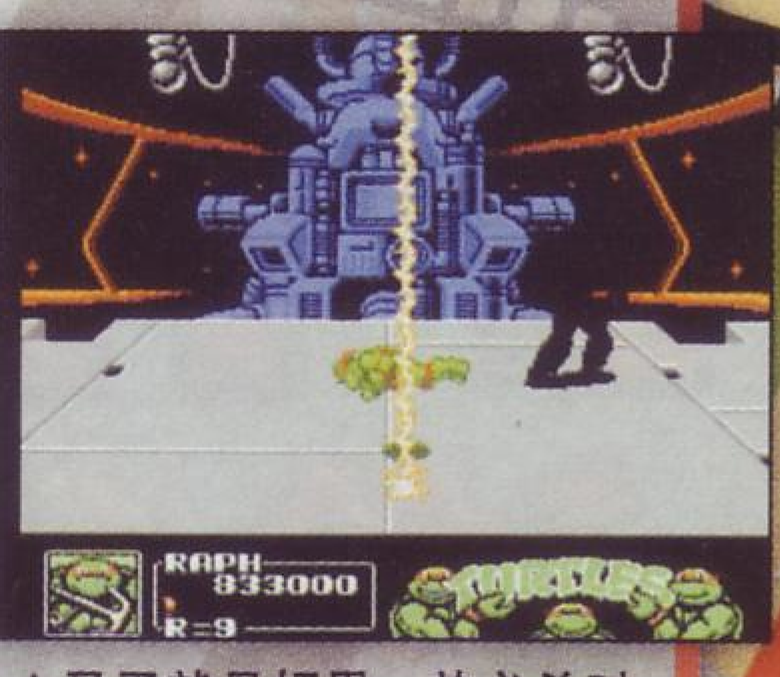


激龟忍者传3

类型：ACT
年份：1992年

原机种	FC
模拟器	NesterJ/NeeDS
适用机种	PSP/NDS

说到FC上最经典的《忍者神龟》作品，那肯定就是这个3代了，经历过1、2代的高难度后，3代无论是在画面，还是系统上都十分完善了，同时耐玩度也很高，4只乌龟都有自己的独特必杀技，这里也是有威力之分的，比如达芬奇的必杀威力最高，还能打两下；我个人认为最好用的拉斐尔的必杀技，不但出手快，灵活，而且左右摇摆能直接把BOSS给屈死，在1滴血时更可以无限放必杀，这个设定很照顾玩家；至于另外两个的，就都显得比较鸡肋了，像米开郎基罗的必杀，往上冲的火箭腿，不但失去了平衡，还会让自己陷入不利。游戏中角色移动流畅，飞腿速度更快（相比2代的延迟），并且新增投技，按↓+B能直接把普通敌人挑飞，这一招可以说使游戏流畅度更高了。游戏共8关，记得小时候玩30条命版都无法通关，看来本作还是有一定难度的，不过自从熟练了拉斐尔的必杀技后，就不感觉难了。



▲叉子就是好用，放必杀时都是无敌的。

忍者神龟

原机种	MD
模拟器	PicoDrive
适用机种	PSP

类型：ACT
年份：1992年

MD版由于机能的提升，使得本作耐玩度非常高。在街机移值浪潮中，这款作品被Konami移植到MD上，基本达到了完美移植，新加入的动作使游戏更加流畅，虽然关卡只有5关，但短小精干，贵精不贵多。与FC版3代相比，本作取消了必杀技，但相对地增加了许多新动作，而且都是中看又中用的技能，比如跑步时的滑铲，速度超快，由于是滑着还能避开许多正面攻击，是对付成群杂兵时最佳技能；飞腿这个老技能和FC版3代无太大区别；然后就是取代挑飞技的投技，攻击大脚忍者杂兵时，站在其前方一点，再按A键，即可抓住杂兵左右摔，并且对其他杂兵也有攻击判定，威力也很大，发动时也是无敌的，但遇到过于分散的杂兵时不推荐用，因为敌人会集中攻击你，这时候刚放完投技就有可能被打了。本作中的BOSS一开始登场都很拽，但被打的时候，夸张搞笑的摸样使其帅气的形象早已荡然无存，尤其是第一关的鳄鱼，我说，你是不是在跳舞啊？最后伴随着舞蹈，爆炸……而且本作最终BOSS史莱德比FC版3代那个还要烂。（吐槽：为什么最终BOSS都这么烂呢？是不是主角太久没来，太闲了，所以“不进则退”了？）



▲老大别摆POSE了，我给您送便当来了。

忍者神龟格斗

原机种	FC
模拟器	NesterJ/NeeDS
适用机种	PSP/NDS

类型：FTG
年份：1993年

说完了3款动作游戏，这次来看看格斗吧，“《忍者神龟》系列”里也是有格斗的，下面说的就是这款FC版《忍者神龟格斗》，并且本作在FC的格斗游戏里也算高水准的，可选择的人物是4个主角，以及史莱德、忍者和绿龙（其实是鳄鱼）。不知道是不是Konami很偏袒拉斐尔，在本作中，我个人觉得他最实用，其近身投技十分强大，不是把敌人投出去，而是直接上去咬（真是乌龟么），此咬威力甚大，比如和忍者对战时，只需要全力咬两次，对方就挂了——这也太逆天了，比史莱德的剪刀手还厉害。然后就是终于被强化了的米开郎基罗，可以使用火箭腿和升龙，威力不俗，动作依旧帅气。最后是史莱德的无耻剪刀手，这一招同样可以把敌人屈死，直接逼到版边使用即可。

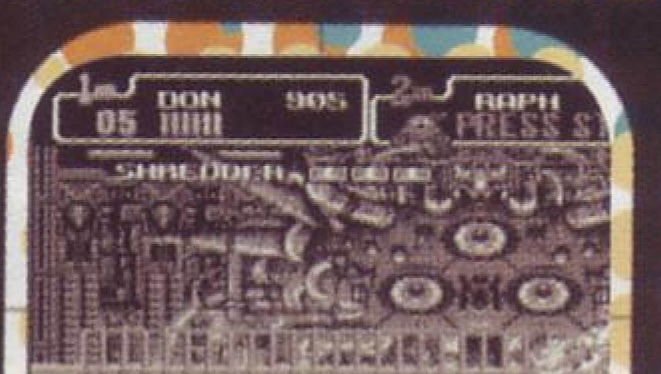
作为一款格斗游戏，本作也有武道会模式，支持4人联机对战（PSP的FC模拟器NesterJ1.20版支持多人联机），单人模式中途也有类似《街霸》的奖励关卡之类的，属于FC后期一款很不错的格斗游戏。

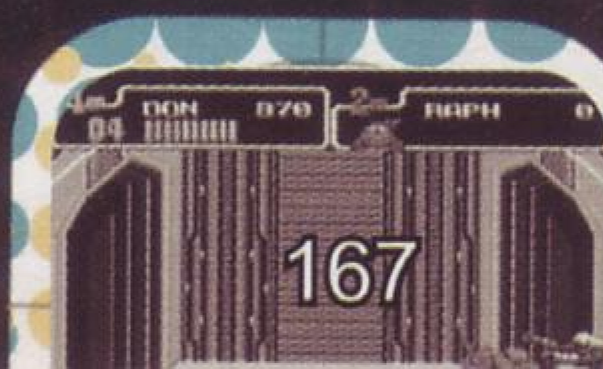


▲拉斐尔，你太逆天了……









近期常玩中文游戏感觉是那么地幸福，这可都得归功于Gameloft制作商以及国内的汉化小组们，本辑介绍的3款游戏都设有中文字幕，而且游戏的素质都相当高，切不可错过！iPhone 4的惊艳发布让人饶得心痒痒，不过裸机的价格么还是一如既往地高呀，首发肯定是赶不上了，不过改明儿存够钱了必入白色款！

情报速递

iPhone 4 再次改变一切

美国当地时间6月7日上午10点，在旧金山的苹果WWDC 2010会场里，乔布斯如约和大家见面，而整个见面会中最爆炸性的内容非iPhone 4的公布莫属。iPhone 4的机型在高度、宽度和厚度上都小于3GS机型，重量上则重了2克，而且白色款的机身为全白。在性能方面可以说有着质的飞跃，以下列举主要性能：1.显示屏拥有960×640像素分辨率，每英寸像素为超越人眼分辨极限的326PPI；2.500万像素摄像头，配置LED闪光灯，可拍摄720P每秒30帧的视频；3.支持网络视频电话；4.实时影像处理软件iMovie；5.支持最多3项任务后台同时运行；6.天线由侧面的不锈钢包边充当，更易于收集信号。

iPhone 4从6月15日起就可以开始预定了，且于6月24日正式发卖，首发为美、法、德、英、日5个国家，16GB合约价售价199美元，32GB合约价售价299美元。

虽然有些功能并非iPhone首创，但毋庸置疑的是iPhone 4是实现得最完美的，正如乔布斯的那句话：“如若不能做到最好，我们宁愿不做！”



畅游App Store

Game 游戏 分裂细胞 断罪

Splinter Cell Conviction

■Gameloft■ACT■479MB■9.99美元

本作是一款由Gameloft移植自X360平台的高人气动作游戏，虽然简化了很多经典设定，但是依然能体验到将枪战与潜入相结合的独特之处。游戏中的射击加上了一定范围的自动跟踪瞄准，使得操作更易上手，除了基本的射击和格斗外，主角还可以一键自动寻找掩体藏匿并在掩体后射击。被敌人发现后原地会留下白色身体残像，这是敌人的最后目击位置，此时若迅速脱离敌人的视线，他们便会前往残像处进行调查，因此可从侧面干掉他们，这在高级前行策略中的利用率是最高的。格斗方面除了正面或背面攻击外，还能挟持敌人进行拷问或将其作为掩护的肉盾，而原作中的快速处决技能亦得以保留：在潜入到有利位置，挟持最近的敌人迅速朝其喉咙开枪后，紧接着便会快速锁定其他敌人进行处决，带给玩家十足的爽快感。

POCKET HALO 光环视频收录



Game 游戏 1112 第二章

1112 episode 02

■Agharta Studio■AVG■91.8MB■4.99美元

本作是冒险游戏大作“《1112》系列”的第二作，游戏的剧情承接前作，主角路易斯一觉醒来后发现自己竟然身处纽约市一家酒店的客房中，为了弄清楚事情的真相，路易斯开始了另一段惊奇的冒险。本作在画面上更加精致，而且配乐和音效依然出色，在进入游戏前系统就推荐玩家使用耳机进行游戏。没有玩过1代的玩家不必担心，通过前情回顾即能迅速上手。游戏的玩法与前作相比显得更加多样化，在调查场景物时可以随时将画面放大或缩小，拉下右上角的箭头即可调出菜单界面，这里不仅可以调查收集到的物品，还能查看各人物的详细介绍。游戏中新增了14位全新角色，且解谜环节的难度也有所增加，玩家所要做的就是对掩藏在迷雾下的真相进行抽丝剥茧，直至揭开谜底。



POCKET HALO 光环视频收录

Game 游戏 史瑞克 快乐4神仙

Shrek Forever After: The Game

■Gameloft■ACT■213MB■4.99美元

有了婚姻和宝宝的史瑞克整天都被一些家庭琐事烦恼着，在与菲欧娜的一次争吵后，史瑞克觉得自己应该做回原本人见人怕的怪物，不料被精灵借机骗入了另一个王国，而且被当作怪物四处追杀。游戏虽为英语原音配音，但设置了中文选项，因此玩家能充分感受到如电影般幽默搞笑的对话。游戏中玩家除了可以扮演史瑞克外，还可以控制菲欧娜和驴子进行冒险，整个游戏共有11个关卡，每个关卡的流程都不短，而且主题内容都不尽相同，有探险、搏斗、竞技和飞行等，而且冒险的过程惊险不断，不仅要小心道路上的坑洼，还得对付那些凶恶的市民。市民的攻击方式花样百出，并且史瑞克有命数限制，一旦死亡就得从上一个存档点重新开始，而命数用完后该关卡就得从头来过了。游戏的画面十分精致，操作很容易上手，而冒险中不时插入的小游戏也相当具有挑战性。



POCKET HALO 光环视频收录

文 AKIHA 编 白菜



这段日子比较忙，动漫没怎么看，游戏没怎么打，机厅没怎么去。现在要写前言还真有点伤脑筋，总之就适当地聊聊吧。

日本首相鸠山由纪夫辞职了。这位上台不满一年的日本首相因为在执政期间多次发表问题发言导致支持率下滑并引发政局混乱，从而宣布引咎辞职。老实说我并不关心他本人怎样，只是想到NICO动画里长期霸占政治板块的鸠山动画此后将会慢慢消失而有些唏嘘。

说到NICO，前段时间看了一个2ch上的命题讨论"大家都来说说自己中二的时候使用的网名"所作成的动画。里面果断冒出各种妖魔鬼怪大显神通着实勾起了我自己也曾有过的青涩（蛋疼？）岁月。中二当真是永恒的话题与笑料。

"琦玉最强中学生"被逮捕

5月27日，日本警视厅少年事件课将东京都板桥区的一名16岁无业少年以强行赌博并恐吓他人的罪名逮捕。

据称，该少年于去年4月还是初三学生之时，从琦玉县搬到了板桥区，并在当地中学生中引起了传言——"琦玉最强的男人来到了板桥"。该少年很能打，还曾经以匕首威胁他人强行与自己玩赌博麻将。进行逮捕的犯罪嫌疑为今年2月，该少年对板桥区其他中学的另一位少年进行恐吓，威胁其玩赌博麻将，并抢夺了1万日元。

据少年事件课称，他们现在正在调查该少年曾经威胁另外5名中学生并抢夺40～50万日元的事件——因无法支付这笔钱，被害者中的其中4名少年曾于去年7月在路上抢皮包而遭到逮捕。



>琦玉最强さんもずいぶん**东京**の**端**っこに**引っ越**したんだなw（sai ta ma sai kyo–san mo zui bun to–kyo–no ha si kko ni hi kko si tan da na）

译文：琦玉最强先生竟然搬到东京的边角地带啊（笑）。

>板桥制霸したら**池袋**いくつもりだったのかな（i ta ba si sei ha si ta ra i ke bu ku ro i ku tsu mo ri da tta no ka na）

译文：称霸板桥之后是不是准备进军池袋呐。

>琦玉最强は**大阪**だとどのレベルに**当**たりますか（sai ta ma sai kyo–wa o–sa ka da to do no re be ru ni a ta ri ma su ka）

译文：琦玉最强放在大阪的话会在哪个等级呢?

>漫画じゃあるまいし**何**でそんなもんがになってんだよ、**中学生间**の**情报传达**すごすぎ（man ga jya a ru ma i si nan de son na mon ga wu wa sa ni na tten da yo, tyu–ga ku sei a i da no jyo–ho–

den da tsu su go su gi)
译文：这又不是漫画，为什么这种名号竟然也会传达开来啊，中学生之间的情报传达真是太牛了。
>琦玉最强。まさかリアルでこんなこと**言**う**奴**がいるとは。（sai ta ma sai kyo—。ma sa ka ri a ru de kon na ko to i wu ya tsu ga i ru to wa。）
译文：琦玉最强。没想到现实世界中还真有会说这样的话的家伙。
>この**程度**じゃ**爱知**と**大阪**には**敌**わんな（ko no te i do jya ai qi to o—sa ka ni wa ka na wan na）
译文：就这点水准还敌不过爱知与大阪呐。
>琦玉编の**次**は**全国编**、その**次**は**魔界编**か（sai ta ma hen no tsu gi wa zen ko ku hen, so no tsu gi wa ma kai hen ka）
译文：琦玉篇之后是全国篇，再接下来应该是魔界篇了吧。
>第一话《琦玉最强の**男**が**板桥**に**来**た》（dai i qi wa sai ta ma sai kyo—no o to ko ga i ta ba si ni ki ta）
译文：第一集《琦玉最强的男人来到了板桥》
>栃木最强：“**琦玉最强**がやられたようだな…”（to qi gi sai kyo—sai ta ma sai kyo—ga ya ra re ta yo—da na……）
群马最强：“フフフ…**奴**は**四天王**の**中**でも**最弱**…”（gun ma sai kyo—fu fu fu……ya tsu wa si ten o—no na ka de mo sai jya ku……）
茨城最强：“サツごときにパクられるとはとんだ**面污**しよ…”（i ba ra ki sai kyo—sa tsu go to ki ni pa ku ra re ru to wa ton da tsu ra yo go si yo……）
译文：栃木最强：“琦玉最强那家伙被干掉了啊……”
群马最强：“哼哼哼……那家伙在四天王中是最弱的……”
茨城最强：“被条子干掉真是丢人呐……”

傲娇女王钉宫理惠台词秀·续

●**怪我**でもされたら**私**が**困**るじゃない（ke ga de mo sa re ta ra wo ta si ga ko ma ru jya nai）
译文：要是让你受伤了我不就很困扰了吗？
●このバカ！**私**の**气持**ちも**知**らないで…（ko no ba ka！wa ta si no ki mo qi mo si ra nai de）
译文：这个笨蛋！一点也不明白人家的心意……
●し、**心配**なんてしてないんだからね！（si, sin pai nan te si te nain da ka ra ne！）
译文：才，才没有担心你呢！
●す、**好**きでこんな**格好**してるわけじゃないんだからね…あんたの**前**だけよ…もう…バカ…（su, su ki de kon na ka kko—si te ru wa ke jya nain da ka ra ne…an ta no ma e da ke yo…mo—…ba ka…）
译文：才，才不是因为喜欢才穿成这样的……只在你面前才会这样……真是的……呆子……
●ついでだからあんたも**诱**ってあげるわ（tsu i de da ka ra an ta mo sa sso te a ge ru wa）
译文：顺便也叫上你好了。
●なんかしてこなくても…**寂**しくなんてないんだから…（den wa nan ka si te na ku te mo…sa bi si ku nan te nain da ka ra…）
译文：就算你不打什么电话来……我也不会觉得寂寞的……



掌门人

这个夏天有意思，首先是不那么热，比以往舒服了很多（不过这个基本是环境变化造成的）；然后高考中考结束，多忙多累也到了该好好休息的时间了；还有就是E3的到来，这可是玩家们一年一度的节日，已经知道的期待度满点的、未知的但可能给我们惊喜的……一切一切都是那么期待，嗯，接下来开始本辑的“掌门人”。

主持 马修&胧月

插画 西瓜树

掌机王SP

全机种制霸

因为家里没电脑，老妈买了PSP来补偿，期待大P（PS3）破解版的发布，支持正版的别怨我……我想把PS3、Xbox 360、PSP、NDS这些现役主机都买来，各位小编认为这样好吗？

小日

白菜： 钱够的话就都收了吧。

酷洛洛： 嗯，就是不玩游戏看着也爽。

马修： 如果单纯为了玩游戏，我可以很负责地告诉你，按照现在游戏的推出速度，以及越来越长的游戏时间，全机种制霸的话你绝对玩不不过来。



本辑热门游戏

炽焰同盟　3人

胧月： 初玩是在吵闹的地铁上，没戴耳机。回到家后开机一玩，怒而拍案——什么？伽罗特竟是男人！

摩登全民赛车　3人

马修： 设定精细的“野蛮”赛车，相当给力。

超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王　2人

阿鲁： 因为关卡太多，我被乌冬强拉来做攻略了……

妖精的尾巴 携带公会　2人

LIKY： 胧月，把我之前交上去的“黄金眼”再减1分。

只言片语　希望我的游戏水平和成绩成正比向上提升，游戏大作层出不穷，本人资金如黄河发大水源源不绝，让我可以入正。（贵阳 小乌丸）

卑怯宝箱·悲壮阿鲁的“娶妻纳妾”记

在众小编中，阿鲁拥有的美少女手办数量并非最多。但无可怀疑的是，阿鲁是那种不鸣则已、一鸣惊人的爆发型手办收集者，只要看好目标，不惜冒着奸商的刀子，一掷千金也要抱得美人归，一个手办的价格往往抵得上别人的3个。阿鲁口袋里的钱也不是天上掉下来的，所以掏钱的时候得犹豫吧？趁着犹豫的工夫，奸商又坐地起价一番，最终还是得以比原价高出百八二百的价格买下……花出去了，就不心痛了。



伪·阳光学院

苦手

日系游戏玩家在玩不到中文版的情况下，不可避免地要接触大量日语中的汉字词汇。由于某些词汇频繁地输入到我们的脑海，所以在不知不觉中就把它化为己用了，比如“达人”、“目指”、“强化人间”……在这些写作汉字的日语词汇中，有一个词是经常被小编以及撰稿人所误用的，那就是“苦手”。很多人以为“苦手”跟“高手”相对，表示不擅长玩某种游戏的人——这就大错特错了。“我是一个ACT苦手”，这种说法是不对的。“苦手”表示的意思只是“不擅长应付”，一般作形容词或动词用，如“我很苦手ACT”。不过对于职业编辑来说，这样的用法依旧很不规范，所以小编们在写文章时遇到“苦手”一词，都需要自动转化为中文词汇“不擅长”。

掌门话题·玩家失格！玩了这么久居然不知道……

伊娃：“《山脊赛车》系列”玩到2代的时候，累积游戏时间100+，才在一次联机中无意发现，原来还有无声漂移。松油门+转弯便是有声漂移，车速会下降；而不松油门完成的漂移才有可能是无声漂移，此时车速仍继续上升，因此是极限挑战时的关键操作，不过难度相当高，练成了才算真正的高人！



白菜：《梦幻之星2携带版》直到通关之前都不知道长按START可以跳过剧情……



胧月：最早接触《灵魂能力》是2代。之前玩的2D格斗都是拉后防御，根本不知道G键有防御的作用（因为单按一下无反应），所以跟朋友互抽的时候一直不防，于是练成了超强的“凌波微步”。

阿鲁：比较让我纠结的是《机战OG传说》，我是直到第二部作品流程都过半了才知道可以通过按键取消特定招式动作来获得F.G槽的奖励，要知道前作我可是靠嗑药才通关……太杯具了！



乌冬：玩通了《超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王》才知道有按Y键可以复数选择精神指令一起使用这种“凶残”的功能，不过貌似早前的《机战》里就有了，本作只是延续下来而已，看来我真是一个不怎么用精神的人……

LIKY：第一次玩FC版《吞食天地2 诸葛孔明传》，搞不懂战斗为什么这么难，每次对敌人几点伤害，敌人兵力都几百几千，每一场战斗都耗时良久，无奈每次都选择逃跑，后来打了好久才发现要装备武器，之前都是徒手战斗……话说最近在网上看到一个专门论坛，还有大帮人在讨论这个游戏，研究各种收复BUG武将的秘技，这游戏实在是经典。



马修：PSP从2005年初买了开始用，一直用到2009年末，一次偶然的机会，才发现游戏中不用按HOME键，也可以直接调声音大小……



酷洛洛：此前的工作内容大多都跟摄影有关，悲剧的是本人用单反两年才知道快门和光圈是干嘛用的……

阿鲁什么的最讨厌了

看了135辑大改版，很舒服呢，小编们都辛苦了，我像条件反射似的马上跑去看小编形象，马修就是个赵云啊！伊娃越来越可爱了，咋一看还以为是天海春香呢。胧月终于从女人变成男人了么，还是酷哥来着。乌冬拿个钻头干嘛啊？米格开始玩纸飞机啦？新编酷洛洛像个机器人，又像个超人，又像个奥特曼……白菜，根据你说你了解男性CV多一点，我想你应该是女生吧？

最后看到阿鲁，我差点喷火了！不要抱着我（什么你的，是大家的！）的小镜啊！小镜的抱枕……真是的，阿鲁什么的，最讨厌了，阿鲁最坏了，要不这样吧，把那个抱枕低价卖给我吧。

最后祝《掌机王SP》继续加油，越办越好，新改版，我个人是十分满意的。

长沙 影翼火

马修：真出乎我的意料啊，本来是马修头+马超枪，结果却组合出了赵云的效果……（捶地中）

乌冬：这个傲骄的同学怎么只知道《偶像大师》，却无视热血的《天元突破》呢？

伊娃：恭喜月姐姐翻身。

胧月：白菜，你也有被当成女生的时候。

白菜：这……我们还是把话题转移到阿鲁身上吧。

阿鲁：小镜的抱枕也是大家的嘛，再说，如果用宅此方的，很可能会被某编记恨的。

怎么在134辑里有人叫胧月为"月姐"，131辑又叫他"胧哥"，请问下他的性别是？莫非是《海贼王》里所说的新人类？

茂名 冯子民

乌冬：胧月的性别设定请参看近期PSP游戏《炽焰同盟》里的伊塔（イータ），预知详情的玩家请参看本辑攻略。

白菜：称呼而已，怎么习惯就怎么叫吧，我的习惯是……

胧月：白菜，该交"万花筒"了。

皇帝的QQ群

我加了一个叫"掌机王SP"的群，希望小编们登在书上，从而使更多的人加进来。群号是：

沈阳 李原宇

胧月：以上，这就是上个世纪古老传说中只有聪明人才能看到的群号码？

白菜：啊，嗯……的确是很经典的号码，看这充满逻辑的排列组合方式。

伊娃：为了吐这点槽连童话故事都加以利用，你们也忒凶残了吧。

一天晚上自修，由于太困于是左手平放，右手拿笔，装着努力学习的样子梦周公去了。大约20分钟后我同桌摇着我的肩膀，怪我在老师从我后面走上来的时候不提醒他，害他的NDS被没收了。看来我的"钓鱼"技术又达到新境界了。

高州 陈飞洋

酷洛洛：这个我就学不来了，当年困了就直接一个大字趴在桌子上，还常被老师丢粉笔。

马修：这个还是要看身材和体重的，酷洛洛在课堂上的舒服睡姿我是想都不敢想的。

乌冬：看来你和你同桌有个很不错的合作同盟啊。

伊娃：站在个人的立场虽然并不赞成这种做法，但同时也表示佩服……

威严的猥眼

敢问一下，众小编是想把酷洛洛变成吉祥物吗？阿鲁虽然没脸，但至少有个猥琐的眼睛，酷洛洛好像成为了模型，超像假面骑士，或者叫昆虫队长吧。

太仓 杨天远

阿鲁：我有"猥眼"（威严）我自豪！

酷洛洛：这位读者，你知道的太多了……





只言片语 对新编不是MM甚感失望，小编们的男女比例严重失调啊！好想嘟嘟和洋葱，不过还是期待酷洛洛……（佳木斯 Leo）

3DS完全超乎想想，简直是神机，可是钱……这么高科技的主机价格不菲吧？一个学生要节衣缩食多久呀？要是能在房间内投出3D场景，人融入其中进行虚拟冒险就更爽了。

乌鲁木齐 无为

马修：投出3D虚拟场景？这就是《星球大战》里的技术啊，3DS想实现全息投影完全没可能，但全世界都在致力于研究这种技术，以后在全息影像中虚拟冒险也很有可能哦。

乌冬：期待全息影像版的《高达》。

阿鲁：期待全息影像版的恋爱AVG。

白菜：我有个问题，这样玩恋爱AVG的话，手感如何实现？

酷洛洛：我也有个问题，这样玩探险游戏的话，走几步会不会撞墙？



晚自修

初三下学期了，学校开展了晚自修，咱对他这制度十分不满意呀！不准使用手机、MP3、游戏机等可以理解，不准随意走动、说话、看课外书、睡觉也就算了，但最不人道的一条竟是自修的两个小时内不许上洗手间！好在规定是死的人是活的，除了班主任死板地只允许上一次厕所外，其他老师没什么限制。

广州 连章凯

伊娃：回想当年的高中晚自修，也许是因为住校生在学习上都比较自觉，所以偶尔才会有老师过来巡逻，相比连同学的经历那叫一个自由：可以小声讨论，可以听歌，课外书籍随便看，洗手间随时光顾，甚至跑到食堂吃夜宵……

乌冬：其实老师们为了你们也都在付出，不能在家陪伴家人，却还要盯你们上自习到很晚，老师们的自由时间并不比你们多呀！

说一不二

我有一朋友在家是属于说一不答二的那种，但是他看到我玩NDS以后，也想买一台。结果你猜如何，在我苦口婆心的劝导下，这位朋友以学习为名混过父母视线买了一台PSP，我觉得我好有成就感。

贺州 风·灵

胧月：以“学习为名”来看，你这朋友在某些方面还没达到真正的说一不二呢。

乌冬：这下你们俩的NDS和PSP全了。

小N俱乐部

以前宿舍有两部PSP，而我带着小N一直孤军作战，现在终于有人加入小N俱乐部了，虽然暂时不能Wi-Fi，但一起玩同一个游戏分享心得，那感觉是非常奇妙愉悦的。

中山 东东

酷洛洛：二比二，小P、小N数量持平了啊。

乌冬：你和你的室友不需要Wi-Fi联机的，试试直接无线联机。

伊娃：也许东东同学说的就是无线联机呢。

猫版马里奥

有个朋友在午夜之时推荐了一个名曰“猫玛丽”的游戏，我下载来玩了一下……这是人玩的吗？碰一个机关就可以自杀了！还怎么玩啊（无语ing+暴走ing）。

幻影骑士

马修：这个貌似以前有朋友推荐给我过，主角是一只多罗猫模样的猫，画面很简陋，但是难度很变态，尤其变态的是降旗后无法控制时还有机关来陷害人……

阿鲁：看来马修还卡在那里没过去呢，哈哈。

只言片语 我知道《掌机王SP》为什么定价9.8元了，因为剩下的0.2元可以买信封。（广东 三国志）

134调查话题之对E3的期待

最期待的自然就是任天堂的3DS了，似乎非常强大啊！很想看看画面效果，当然外形也不要辜负期望。

北京 走向流沙

希望此次大会上能多公布些NDS平台的新作，再公布些3DS的消息，最后希望有《口袋妖怪 黑·白》的最新消息。

北京 幻影的霸者

3DS、PSP2，是玩家都会很期待吧！

嘉善 Solo

我45度仰望天空——PSP2，公布吧！3DS也是我目前最期待的。

武汉 Linhai

期待任天堂与索尼的面对面较量：3DS的公布以及PSP2的消息。

淮南 西格玛

1.新主机！2.《MHP3》新情报，《战神》新作情报；3.其他PSP平台新作也很期待！

常州 NICO

当然是公布游戏主机咯，多拿些大作吓吓我吧。

厦门 郝明亮

期待任天堂公布3DS的图片，以及一些游戏：《雷电十一人3》、《口袋妖怪 黑·白》以及让大家期待已久的《黄金太阳DS》，另外也想看看PSP方面的《斯巴达幽灵》。

南通 爱恨交错

3DS要露面了，激动啊！《口袋妖怪 黑·白》也会大量公开情报吧？

烟台 卡比归来

首先要有3DS公布，然后就是《口袋妖怪 黑·白》的超详细报道，有这些我就知足了。

昆明 许一鑫

期待一些从未听过的或原创新作，以及只听名字就非常感动的续作，有爆炸性新闻就更好了。

广州 MAX

以上为选登，更多玩家的期待由于篇幅限制没能刊登。3DS无疑是期待度最高的，同时很多玩家也期待PSP2上能在本届E3上公布出来。游戏上，《口袋妖怪 黑·白》、《黄金太阳DS》、《怪物猎人携带版3》、《战神 斯巴达幽灵》以及原创新作的期待度都相当高。

名字写错的说

你们把我名字和地址写错了的说，我叫“石冬卿”而非“丕冬卿”的说，我家住在“华严路”而非“华君路”的说，你们必须补偿的说，就一套小编明信片的说，让我中奖的说，我连续上两辑交流空间的说，你们打错一辑的说，你们有两个选择的说：1.让我中奖的说 2.让我上掌门人加中奖的说。

上海 石冬卿

阿鲁：实在不好意思的说，作为补偿让你上“掌门人”的说，明信片和中奖没有的说，要啥自行车的说。

乌冬：“的说”？这里哪国的习俗？

雷伊：这是日本的习俗的说，出自《逆转裁判》的说，喜欢这么说话的叫“锯锯”的说。



134辑的卷首特报又是PSP的消息，什么时候来点NDS的？

舟山 王恩峰

马修：135辑就有啊。不过最近PSP势头确实非常劲，所以卷首特报与PSP相关的也就多啦。

同学的PSP被偷走了，我火眼金睛，找出小偷，帮同学找回了PSP，那时我还没有PSP，同学借了我一周作为报答。

上海 BEST

马修：求这位同学点事，帮个忙，找出我破的那笔财的下落，谢谢了……（orz）

《掌机王SP》有QQ群吗？能加下我吗？

江苏 我要中奖

马修：《掌机王SP》还真没什么专门的QQ群，倒是读者们有不少该主题的群，有的群里小编也混迹其中灌水。

最近好事不断，导致我RP直线下降。上个厕所竟然被锁在了卫生间，门坏了；看“口袋光环”时电视突然罢工，也坏了……欲哭无泪。

常州 无名

马修：鉴于你好事不断导致RP下降以致霉事接连发生，接下来可能你又会好事不断了呢。

真·玩家不但玩软件，也要懂硬件。

石家庄 芹莱

酷洛洛：这个其实真不用太懂……不过擦胶垫、刷机这种简单的动手问题还是掌握了好，否则去店里就要花钱，碰上JS被换了配件噩梦可就开始了。

不让我上《掌机王SP》的小编，诅咒他们吃方便面一辈子都没有调料包（邪恶一笑）。

庐江 CJ的小孩

马修：还好，本人差不多5年没吃方便面了。

我的iDSL两半了，这边没电玩店，我也没钱修，我的《深爱》，我的《深爱+》……

河池 Lnny

马修：尽快攒钱修吧，如果仅仅是外壳的事，换个壳用不了多少钱。

在我的不懈努力下，班上某同学终于喜欢上了《战神》，不过可怕的是，相对于游戏而言，他更喜欢奎爷解决问题的方式……

锦州 杜浩闻

马修：奎爷解决问题的方式是在特定的历史背景下的产物，好孩子不要学习（逃）……

我一同学买了一台2000型小P，带到学校第一天就被没收了。他二话不说又买了一台，第二天又带到学校里玩。世上竟然有如此牛人……

上海 鸣人VS佐助

马修：那个卖游戏机的老板肯定非常期待你同学的小P再被没收。

在攻略里写上是什么掌机上的游戏吧。还有能不能多做点中文版的，全日文的看不懂。

无锡 漠漠俐俐

马修：游戏所属的主机平台都在攻略信息栏的中文译名上方，仔细找找。至于汉化版么……一个是出来的比较晚，等到汉化版再做攻略降低时效性；而且作为参考，第一时间针对日文版的攻略的作用明显更大，你说呢？

只言片语 小编注意身体，乌冬不要杯具了，马修不要“唉”了……（刘鸿艺）

玩家画廊



南京 落の龙

酷洛洛： 关于你的小P，SELECT选项一般没什么问题，重新安装一次你需要的自制系统版本就可以了。

苏州 堕落神话

马修： 想起了《宠物小精灵》动画里的段子："我是谁？""耿鬼！"



宁波 Z.区域

白菜： 有话好好说，不要这样……



西安 枫叶的传说

乌冬： 看在硕大的拳头以及你承诺的初音的保佑，这次就上了吧。



湖州 黄金菜鸟

LIKY： 胡萝卜版的斯内克，呵呵。

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第22、27辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～63、65、67辑、第75、77、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～98、105～113、130～136辑，定价：9.8元。《掌机王SP》第103辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第11、14～19、28～31辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》、《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.9》定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.7》定价12.00元。《口袋妖怪2010 完全图鉴·终极对战分析》，定价38.00元。《卡牌·桌游》第4、5辑，定价15元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

通告

128辑"自由谈"收录作品《游戏的记忆》的作者、请速用Email与我们联系，提供您的稿费发放方式及样书地址，以便我们尽快为您发放稿费及样书。



下辑重头

NDS 深爱+

NDS 幽灵诡计

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
June 15-17, 2010

游戏盛会E3详尽报道

掌机王SP VOL.137
7月上旬全国上市

只言片语 回函表越来越像答题卡了，选择、填空……（天津 李瞳）



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

醒目 想上"交流空间"的朋友请务必在每次寄回函的时候在贴头像下方的小字最左边划上✓，这样小编才能将您的信息公开在这个栏目里，鉴于大部分女性读者都没有在指定位置划✓，特此强烈呼吁一下广大关注《掌机王SP》的MM们，给广大的男性读者一个机会，同时也给我们的栏目添色！

沈佳怡



性别：女　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《深爱》、《战神》
地址：浙江省杭州市余杭区临平丘山小区12幢303室二单元
邮编：311100　QQ：34209448
想说的话：希望能找到像奎爷一样的人，帅！

朱鹏霄　昵称：灵家

性别：男　年龄：16
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《牧场》、《口袋》、《DQ》
地址：浙江省台州市路桥区章杨新村106号
邮编：318003　QQ：1306157797
想说的话：希望各位玩家加我的QQ哦！

徐伟刚

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《唐人街战争》
地址：浙江省温岭市新河镇路边村A区486号
邮编：317502　QQ：546068316
Email：546068316@qq.com
想说的话：买了PSP，又开始盼入NDS了。

周颂濠　昵称：Tracy

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：很多哦……
地址：广东省高州市高州中学高一（7）班
邮编：525200　QQ：424455989
Email：546068316@qq.com
想说的话：《真・三国无双5》真是好难刷啊！

宋林益　昵称：Lnny

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、IDSL
喜欢的游戏：《初音未来》
地址：广西省河池市都安县安阳镇百方路221号
邮编：530700　QQ：965590560
想说的话：我是宅，但绝对不是死宅。

黎俊健　昵称：高佬

性别：男　年龄：13
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《高达》、《MHP》、《秋之回忆》
地址：广东省广州市番禺区桥南街华景新城华丽园一梯304
邮编：511400　QQ：956546487
Email：956546487@qq.com
想说的话：游戏之余听音乐。

只言片语　这封回函是我从宝贵的复习时间中抽出来写的……（上海 TT）

董凯

昵称：凯少

性别：男　年龄：29

拥有掌机：PSP、NDS、GBA SP

喜欢的游戏：《战神》、《赛尔达》、《黄金太阳》、《机战》

地址：辽宁省锦州市古塔区松坡路一段99号锦州六陆气体分公司

邮编：121000　QQ：820557127

想说的话：我要上交流空间！

刘阳

昵称：流氓

性别：男　年龄：14

拥有掌机：PSP、NDSL

喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》

地址：云南省昆明市西山区老鸦营135号

邮编：650034　QQ：362041104

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

黄宇航

性别：男　年龄：16

拥有掌机：NDSL、GBA SP

喜欢的游戏：《口袋》

地址：福建省福州市晋安区长春后路18号文华小区2-704

邮编：350014　QQ：865566420

Email：865566420@qq.com

想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

刘梁

昵称：inter

性别：男　年龄：23

拥有掌机：NDSi、GBA SP、PSP

喜欢的游戏：《机战》

地址：河北省石家庄市长安区裕华东路63号河北人民广播电台办公室秘书科

邮编：050012　QQ：316460237

Email：lininter@163.com

想说的话：《掌机王SP》的老读者，我们的《SP》是最棒的！

邹斌

昵称：Joe

性别：男　年龄：18

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《梦幻之星》，《NBA》

地址：广东省广州市越秀区永福路倚云广场三期D239

邮编：510500　QQ：403060825

Email：joe5150@sina.com

想说的话：《掌机王SP》的老朋友了，不过潜水多年，第一次写信，祝你们越办越好。

朱鑫嘉

性别：男　年龄：22

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《MHP》

地址：江苏省南通市崇川区观音山镇八一花园1幢408室

邮编：226014　QQ：791549928

想说的话：《MHP3》终于出来了啊！

冼家明

昵称：靓仔明

性别：男　年龄：14

拥有掌机：NDSL

喜欢的游戏：《口袋》

地址：广东省珠海市香洲区梅华东路253栋202室

邮编：519000　QQ：1134619557

Email：1134619557@qq.com

想说的话：玩《口袋》，看《飞轮少年》的加我。

王俊钦

性别：男　年龄：15

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《高达》、《MHP》

地址：云南省昆明市盘龙区穿金路云南化工机械厂12栋2单元305号

邮编：650225　QQ：1374177239

想说的话：急切寻找志同道合的P友。

王浩哲

昵称：金枪鱼

性别：男　年龄：15

拥有掌机：PSP

喜欢的游戏：《MHP》、《勇者别嚣张》

地址：海南省海口市美兰区文明中路171号4栋506房

邮编：570203　QQ：791171306

Email：791171306@qq.com

想说的话：在此征收笔友，一起讨论PSP，男女皆可，谢绝人妖，回信率100%。

莫为

昵称：琐猥

性别：男　年龄：13

拥有掌机：PSP、NDSL、NDSi

喜欢的游戏：《口袋》、《高达》、《MHP》

地址：广西省南宁市青秀区广西医科大学453栋1单元503室

邮编：530021　QQ：912923390

Email：912923390@qq.com

想说的话：想买NDSL的加我QQ！

只言片语　《口袋妖怪 黑·白》大期待，《深爱+》大期待！（上海 三文鱼）



Hi，FAQ电台再次开始广播，在这里首先要为刚刚参加完高考的学子们庆祝一下，紧张艰苦的学习奋战终于可以告一段落了，接下来可以好好放松一下，这个假期可以看看世界杯，可以玩玩游戏，好好享受，好了，接下来一起来看看本辑的问题。

栏目主持：LIKY

按照目前的透露的资料，3DS似乎不采用此前透露的NVIDIA Tegra芯片，而是选择日本国内推出的GPU芯片“SMAPH-S 3D Graphics IP Core。到底3DS最终有着怎样的画面效果，裸眼3D可以达到怎样的高度，估计本辑《掌机王SP》到玩家手上的时候已经真相大白了。

换个话题，PSP破解方面自制系统依旧毫无起色，新加密的PSP游戏目前也只能见一个破一个，新自制系统不知要等到何年何月。倒是HBL的情况越见明朗，不仅HBL的作者连续推出更新版，其他自制软件及模拟器作者们亦纷纷推出其软件的HBL兼容版，让更多HBL玩家受益，而本辑PSP软件学院就为大家介绍两款兼容HBL的模拟器，各位玩家可以留意一下。目前HBL的更新版本为r85，PSP go玩家若要使用HBL载入电子书软件x-Reader，注意不要放入记忆棒，此外个人还是推荐用之前的R79版，感觉相对稳定一点。

▲传闻3DS其采用GPU芯片组的效果演示。

《机车风暴》中如何将记忆棒中的MP3弄成游戏音乐啊？我怎么也弄不出，求助于小编。

张家港 枫

先检验下你的MP3文件，是否是128Kbps/44MHz，如果不是，先用“千千静听”等软件转一下。然后选择AUDIO选项，进入MUSIC PLAYLIST（曲目列表），这里除了游戏中全部收录的音乐，记忆棒中的MP3格式的音乐也会在这里显示出来，无论是游戏中还是记忆棒中的音乐，按□为播放，按○可以在音乐前面打上勾选中，那么以后这首曲子就会出现在游戏中。如果想要在比赛中聆听指定的某首歌曲，在目录选中播放后，将MUSIC MODE设定为REPEAT就可以了。



▲“RADIOHEAD ELECTIONEERING”下面就是记忆棒中的MP3文件，不过记得改成英文名，否则就像图中这样歌名显示为乱码。



请问《口袋》主题NDS在哪卖？

厦门 飞龙切

只言片语　感谢《掌机王SP》伴我三年，到了大学继续支持！（兴化 张小木）

家附近的电玩店如果没有卖的话，就只能上网店购买了。不过购买主机是需要多方面检验的，因此也不赞成网上购买。其实，买个普通的NDS系主机玩也不错嘛。

我的PSP玩游戏时突然死机，重启后机子说没找到记忆棒，我把记忆棒拔出后又放回去还是不行，连接电脑发现记忆棒是空的，不过格式化后又好了，这是为什么？我的游戏存档啊！

福建 颜伟凡

很明显是记忆棒的问题，如果记忆棒质量不过关这种情况会很常见，所以养好勤备份存档的好习惯，另外像你这样记忆棒突然嗝屁了也不用先慌着格式化，可以先尝试用数据恢复软件来恢复一下，看能否将存档救回，如果不行再格式化吧，格式化是最后的一招。

为什么我把原始形态基拉帝纳从《口袋妖怪 白金》传到《口袋妖怪珍珠》里就会变成普通形态，难道《珍珠》里不能用原始形态吗？

Email 极光0086

是的，因为原始形态的基拉帝纳是从《白金》里才开始有的，所以《钻石·珍珠》里并不存在原始形态基拉帝纳的资料，将它传过去自然也会变回普通形态了。同样情况的还有天空形态的塞依米，所以能使用这两只精灵的特殊形态也算是《白金》的“特权”了。

PSP-3000还有什么好的用途，怎么打电话、上网，怎么收看电视？

浙江 姚森杰

PSP-3000要想打电话、上网，必须通过无线热点才行，如果你家里有上网条件可以购买一个无线路由器，这样便可让PSP通过它来接入网络，至于收看电视，国内无法使用这个服务，就算是在有这个服务的日本，你也必须额外购入一个电视接收器后才能用PSP收看电视节目，所以还是不要奢望了。

《战地双雄 第40日》中的拿喷火枪的小BOSS太强大了，打不过。

广州 连章凯

火焰喷射兵与榴弹兵一样都属于重装步兵，体型和威力都是杂兵中最大的，正面攻击的话基本不会造成任何伤害。它们的弱点在于背部，让队友躲在掩体后，再将仇恨值全部转



移到队友身上，然后趁其攻击队友时迅速转移到背后进行攻击，重复几次就可以搞定。

《勇者斗恶龙Ⅴ》中有一个叫“沙漠玫瑰”的名产品该如何获得？

乌鲁木齐 任天dog

先要在迪尔巴多城镇的防具店向客人打听到“沙漠玫瑰”的情报，然后在旅馆住宿一晚，第二天在大地图戴鲁帕多往西南方向前进，可在地面上调查获得。

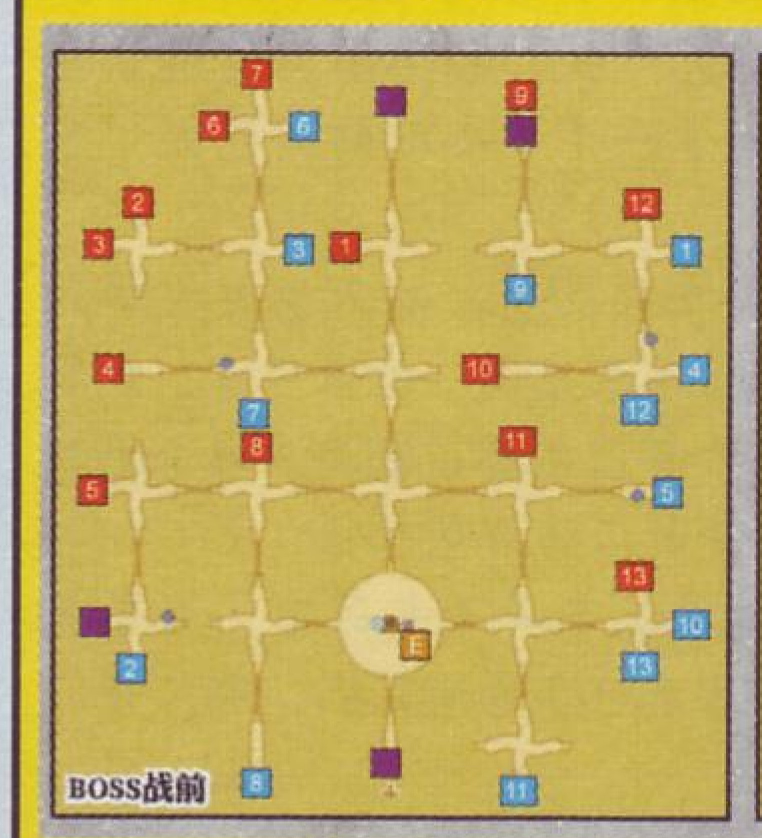
请问DSTT烧录卡如何加载金手指？

福建 黄宇航

DSTT使用金手指的方法很简单，首先在网上去找别人整合好的金手指包，金手指包的文件命名默认为“usrcheat.dat”，然后把这个文件放到烧录卡TTMenu文件夹下。之后进入选择游戏的界面，在自己想使用金手指的游戏那里按下SELECT键，之后就可以选择是否开启金手指等选项，按一下十字键的右键就可以看到各种可以用老金进行修改的细项，在需要的栏目上打上勾之后点击左下方的“SAVE”，然后进入游戏你就可以爽快地虐敌了。

纠错

由于小编的疏忽，上次《勇者斗恶龙 怪兽统领者2》研究里的魔界地图中有一张是马赛克，对各位潜心研究这游戏的玩家造成的不便这里阿鲁表示深深的歉意，这次特地补上这张地图。



小编寄语

胧月

★2007年借着去东京游戏展取材的机会，草草地透过东京这个窗口看了一下日本，接下来想去看的地方是印度。原以为跟团参观应该比较便宜，上网一查竟然也要6000多大洋，唉……

★我是有神论者但不信佛，可在参观深圳当地的某家寺院时还是被20多米高的四面观音像震撼到了。可恶，我想去印度啊……

★《真·女神转生3》的限定版附送一个仿记录点形状制成的铜香炉，一直没用。正巧家门口不远处有一家店卖印度香，5～10元一盒，也不知正宗不正宗，打算买一盒试试效果。

★本人这次以“印度”为主题的小编寄语就此结束了。

白菜

□编辑部组织去了东部华侨城郊游。本想着非周末出游应该会比较清闲，结果到了以后发现深圳公交公司也大规模集体出游，规模大到在入口处开了誓师大会。结果此后每去一处设施都一阵好等，啊哈哈……（泪）

□乌冬、酷洛洛与美编咕噜一起去乘坐了云霄飞轮。本想在高处尽情聆听他们的惊恐惨叫，结果一看排队时间竟然要等90分钟，当下决定还是跟着胧月一起去寺庙转转。

□由于白菜是无神论者所以进寺庙也就是打发时间而已。不过寺庙中一堵墙上关于放生动物的说明吸引了白菜。“破坏神”、“猛兽”等凶残的用词着实令人惊恐万分。写这东西的人应该拉去做网游。

□郊游下来之后双臂小小晒伤……

□前些日子吃重庆火锅点的中辣锅底一点也不辣，现在餐餐都被胧月和乌冬洗刷重庆火锅不给力。遂决定截稿后再去挑战，点最辣的锅底，让这群家伙知道重庆火锅的厉害。

马修

◆某日倒霉破了财，报警后坐警车去派出所做笔录时的路上，眼见一人从楼上跃下。警察叹口气，然后很关心地安慰我：“钱是身外之物，想开点……”虽然破的财被追回的可能性不大，但还是谢谢这位民警同志的关心。

◆关于本次去东部华侨城游玩，我想吐槽的只有一件事：那就是公布出游地点那天，本人漏听了“东部”二字，结果到正日子悠闲地到了离家不算太远的华侨城时发现空无一人，和同事沟通确认当天听错地点后，只好坐了一个半小时的大巴去“东部华侨城”……

◆鉴于最近倒霉事接踵而至，那天也去大华兴寺烧了香并捐点香火钱，不求发财，但求平安。之后独自一人在一个角落，吹着山风举目远眺，两个小时后整个人确实感觉心灵受到了洗涤般轻松。

■世界杯我每届都看，但并不是球迷，而是典型看热闹的。今年的开幕赛还是很激烈的，嗯，开门红，挺好。

乌冬

◆上个星期公司组织去了东部华侨城的大侠谷玩，去的时候导游一个劲地吹那怎么怎么好，可到了那才发现不是那么回事，可玩的东西寥寥可数，观光指南上的东西很多都在建设中，而且正巧又撞上公交集团的免费游戏日，每个项目都是人满为患，导致一天下来才玩了3个项目，真是郁闷之极。

◆接上条，虽然大侠谷没什么玩，但有几个项目还是蛮给力的，像是最刺激的云霄飞轮，还有体验2倍重力的太空迷航，好在有先见之明先把这些玩了，要不就真是白去了。


■这就是云霄飞轮，光是看都觉得刺激。（感谢友情提供相片的酷洛洛）

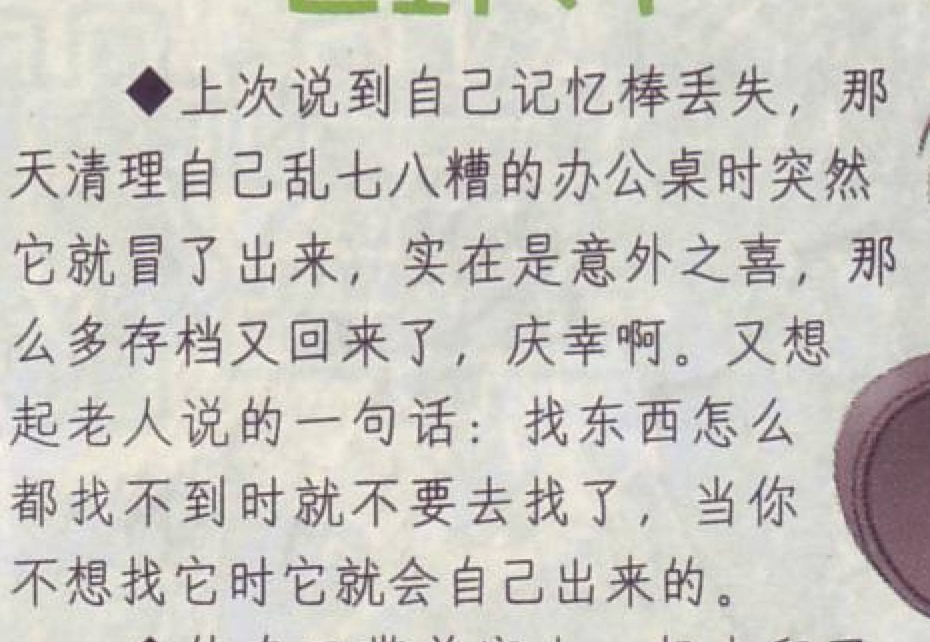
阿鲁

■最近和一个有段时间没联系的初中同学交流后得知他居然在涪陵的电脑城里新开了一家电玩店，这还真是让我小小地震惊了一下，没想到以前因为喜欢游戏走在一起的朋友现在和我一样走上了和游戏相关的道路，我很欣慰啊！看来今后的游戏、手办可以第一时间以进货价入手了。不过这家伙对取名字实在不在行，自己的店名居然叫“非常好玩”，我说你这名字取得也太随便了吧，喂！

■上辑《掌机王SP》截稿时终于拿到了大半年前定的女仆Saber，虽然最终拿到的价格比预订价贵了不少，不过第一时间入手时的心情还是相当激动的，详情请参见本辑的“掌门人”栏目。



LIKY



◆上次说到自己记忆棒丢失，那天清理自己乱七八糟的办公桌时突然它就冒了出来，实在是意外之喜，那么多存档又回来了，庆幸啊。又想起老人说的一句话：找东西怎么都找不到时就不要去找了，当你不想找它时它就会自己出来的。

◆休息日带着家人一起去爬了一趟梧桐山，第二天又随单位一起出游，也爬了一个小山，爽是爽啊，不过接下来的一个星期腿都是酸痛的，缺乏锻炼的后果。

◆世界杯终于开幕，虽然是伪球迷，但也是很关注的。

◆老婆单位的领导给他们公司员工每人发了一套《大秦帝国》的碟，让他们看完后还要谈感想，乐得我现在每天晚上陪看，之前读小说时就说定要看看电视版，现在正好如愿，再次强力推荐此片。

雷伊

■当大家拿到本辑《掌机王SP》时，本届E3大展已经召开。3DS到底长什么样，索尼会不会公布PSP2？相信此时已经有了答案。比起硬件，个人还是更看重软件，重量级大作和爆炸新闻们，快对我进行狂轰乱炸吧。

■最近的天气很难受，床上换上了凉席，可晚上睡觉如果不开空调还是会有点热，但开了空调之后再睡凉席又不是一般的冷，好纠结。

■粗略统计了一下7月份要买的游戏，其中掌机游戏占了绝大多数，具体数量是多少这里就不说了，反正有点惊人，看来需要砍掉几个了，否则太对不起钱包。

伊娃

■大概大部分同事都会提出游的事，那我就……也说说好了。这次最明智的事就是带了遮阳伞，也事先涂好了防晒霜，因此并没有像某些男同事一样惨不忍睹，而且某些人还是在被我提醒之后方知自己被晒伤，真是不常出门不知紫外线之恶毒呀！

■最刺激的云霄飞轮没敢坐，最好玩的漂流因去了寺庙而耽误，太空迷航、丛林穿梭都没留下啥深刻印象，也就水母馆让我逗留了许久。

■虽是无神论者，但是每次到寺庙见到众菩萨后，心就会自然地平静下来，因为心中有愿望，所以每次都会很虔诚地磕头许愿，仿佛吃了颗定心丸，心情也跟着豁然开朗。

米格

◆iPad真是神奇，有种改变人生活的力量，不得不赞叹苹果将技术与应用艺术结合得如此完美，能够给人如此非凡的使用体验，用得越久你越会觉得离不开它。

◆继续说苹果，最新公布的iPhone4才总算让人感到苹果成了智能手机的行家，如果说之前的苹果一直将精力集中在提升软性功能、强调用户体验，而新的iPhone4则是将精力都集中在了提高硬件性能、争做硬件第一的位置上。以前WM、Nokia用户可以嘲笑iPhone解析度太低、嘲笑iPhone没有前置摄像头、嘲笑iPhone不具备3G网络共享功能、嘲笑iPhone连多任务都无法实现，而现如今，iPhone4以及iOS4给这一切都画上了句号，成为真正意义的皇机！

酷洛洛

◆全公司一伙人去东部华侨城郊游，总体感觉还是挺不错的，遗憾计算失误，忘了带防晒用品，回来的时候发现鼻子和两手都晒伤，奇痒无比，时至写这段小编寄语的时候手臂还是有点痒痒的，现在鼻子才开始掉皮，很是不爽。

◆看完了真人电影的《波斯王子 时之沙》（国内翻译为“时之刃”），影片全篇可谓一气呵成，动作和打斗镜头一波接一波，效果特技也相当不赖，就是那大团圆结局来得过于生硬。另外看电影的当天是6月1日，影院内的小学生占几乎五成的座位，当电影镜头前的毒蛇朝我们主人公扑咬过去的时候，孩子们就开始哇哇大叫，其惊恐效果更甚于电影。这下总算明白，小时候看电影爸妈为什么叫我不要乱尖叫了。



部队里的那些宅事儿

文 爪黄飞电·塞外战马plus！

想当初，在参加完入伍体检并通过政治审查后，穿上一身绿军装的我曾仰天狂叫：“以后我就是军人了，脱宅了！”一转眼，两年义务兵役已过去一大半，没想到军旅生涯并没有消弱某马的宅属性，反而在军内与地方与时俱进，竟还能为《掌机王SP》再写专题并成功发表，回顾起来还真有恍如隔世之感。在入伍一年又五个月的今天，某马心血来潮发发杂音，向大家揭秘在部队里的另类宅生活，以及纪念某马那已过去500多天的军旅生活——

一、兵之初，宅之末？

与大多数人的想法差不多，在入伍阶段的三个月中，新兵基本就是与游戏无缘的。这三个月内，新同志需要完成从地方青年到合格军人的巨大转变，所以每天都排得相当满，基本就是连队→训练场→炊事班三点一线。每天早上六点正点起床，全天枯燥的训练，下午雷打不动的体能训练，还有深更半夜突然来到的紧急集合，对于入伍前成天窝在家里的死宅来说，简直是不可想象的。并不是说三个月内没有休息的时间，而是因为训练抓得太紧而自身素质通常也不行，光是练好自己需要掌握的东西就非常费劲，更别说干其他的了。由于各种原因（比如想回家等），新兵们一般都是统一管理统一行动的，有时连上厕所也得统一上，所以尽管连队都有微机室，但对于新兵来说基本是没用的。即使新兵把PSP或NDS带进部队，一般也都和手机一样需要上交连队统一保管，三个月内基本也摸不着了。虽说这三个月“兵之初”的生活也并非完全“不问世事”，营区服务社还是能买到一些PC游戏杂志用来解馋，但想自己玩到游戏也确实不太现实。不用继续多说，如果有哪位玩友希望从军报国的话，请提前做好至少三个月不能玩游戏的心理准备，而且个人也不推荐在不能玩的时候还老想着玩，那样还不如把入伍训练应

该掌握的本领给练好，首先做一名合格的军人。至于三个月结束，新兵下连后，请接着往下看。

二、军网在上，官兵头顶青天

原本以为两年“与世隔绝”的生活足够让某马脱宅了，可某天某马发现了一种叫做“军网”的东西存在。不得不说，军网的信息和资源丰富程度足够让任何未接触过的人吓到，而且别以为军队网站只有军事或者政治信息，军网上的娱乐资源也是相当恐怖的！像最新的电影电视大片、超大作游戏自然不在话下，就连日本新番动画和最新PSP游戏也能找到而且相当丰富——军网甚至还可以架设网游私服，去年就曾有牛人在军网上架起了《魔兽世界》……怎么样，是不是吓了一跳呢？

相对于地方互联网来说，军网的各种资源分布相当集中，基本上查一个网站就能查到大部分你想要的东西，较大的资源网站速度一般也非常快，有些离本军区近的地方甚至可以达到10M/秒的天文网速。

军网上除了各军区军分区的政治工作网外，也有不少个人网站，其中最值得一提的，要数一个叫“ACG时空”的论坛：正如我们所熟悉的ACG（即动画、漫画、游戏的简称）一样，该论坛上聚集的是一群爱好动漫游戏的部队官兵们，旗下设有各类游戏及动漫版块，其中讨论最热烈的“掌机讨论区”，其火爆程度绝不在互联网的专业论坛之下。因为各类雷锋式战友们的努力更新，ACG时空的信息与资源与地方几乎完全同步，像去年PSP-3000破解的全程追踪和各PSP新游戏的发布讨论等，让部队的ACG爱好者们完全不会落后于时代的进步。该论坛的FTP汇集了大量的动漫游戏资源，尤其对掌机游戏的更新不遗余力，绝对是部队掌机玩家的最大宝库。如果要说该论坛与地方论坛最大的不同的话，就是“铁打的营盘流水的兵”了——每年12月，ACG都会在泪水中送走一批老战友，又在掌声中迎来一批新战友，不断述说“人虽入军，爱好不灭”的佳话……

当然，军网也有一些缺点，诸如网速时快时慢，网关时关时开，仿地方网站表面却



▲军网ACG时空。

无实际内容等等。不过，在不易用到互联网的部队，仍能上网了解军内军外的天下事，仍能看遍电影玩遍游戏已经很难得了，更何况还是完全免费的呢？

三、外出的机会，地网的召唤

外出，对于大部分入伍后向往“自由”的青年官兵来说，可以说具有极大的诱惑力，但对于正规作战部队来说，请假外出到驻地市区去玩一圈，决不是容易的事。由于人员在位管控的原因，一般每个连队每周只能外出几个人，一个人一个月能外出一次就已经很不容易了。而且营区距离市区有近一个小时的车程，所以如何利用好总共不超过10小时的请假时间，也是一个值得研究的课题。对于笔者来说，外出的意义基本就在于买书刊杂志和上网而已，买杂志就不用多说了，重点还是说说上网的问题。虽说军网很便利，但肯定不可能任何时候都能及时照顾到每个人想要的东西，这时就会怀念互联网的“全能”了。对于军人来说，上互联网虽然并不违反条令条例，但必须时刻牢记《十条禁令》和《保密守则》，否则真的就会引起不必要的麻烦。一般来说，军人上互联网时都会保持低调，注意上网安全，不会特意踏入一些非法的领域，所以上网一般不会碰到什么问题。但并不是说互联网就绝对安全了，也许上惯了互联网的玩友们并不觉得网上有什么危险，但笔者某次外出上网下载资料后，回连队用最新的瑞星一查，就查出N种木马和病毒，其中还发现一个叫“C盘资料

转移器”的东西，这种东西明显就是为了窃取秘密而存在——的谁说网上没有间谍？间谍根本无处不在！所以，奉劝各位一句，无论大家是不是军人，一定要注意上网安全，绝不要让一些别有用心的人钻了空子。至于PSP和NDS上网？在军内还是别想了，那玩意太容易泄密了，我是说真的！

还好，对于要求不算太高的战友们来说，军网丰富的资源已经足够使用，没必要非要冒一些不必要的风险去上互联网。即使对于“非互联网不上”的同志们，现在军队也在想办法解决，例如笔者所在集团军就有一个部队开设了“军营网苑”，在保密的前提下让战友们可以方便使用互联网（顺带一提，该部队可是董存瑞生前所在的英雄部队）。笔者所在部队也曾宣布要实现这一功能，但只有不到七个月就要复员的笔者估计是看不到了……

四、没事偷着乐，掌机需保密

虽说大部分时候部队的训练和工作都比较紧，但有时也会有比较长的空闲时间，一般每周只要没有特殊情况就会保证双休日，法定节假日也和地方放假时间一样（只是节日肯定战备，随时准备为一切突发情况而紧急集合随时出动），这时候就会有足够的闲暇时间来上军网学习和娱乐了。相对来说，部队里喜欢各类网游和PC对战游戏的人占大多数，但也绝对不缺掌机玩家，某马连队的排长和指导员都是忠实的PSP玩家，而某马也在帮他们下游戏和测试游戏的过程中得到了不少的乐趣。应该说在部队里，只要你不干那种“很黄很暴力”的事，几乎一切娱乐活动都是准许的，只不过对于掌机玩家来说，最大的问题仍然是“保密”。根据《十条禁令》的规定，再加上一些部队对于保密工作的严抓狠打力度过大，结果导致所有带存储设备的东西都成了过街老鼠，手机、MP4等东西属于最容易挂掉的东西，PSP、NDS当然也就不用说了。更何况大部分机关检查人员都并非专业玩家，GBA这类基本无法下载的掌机在他们看来与MP3、MP4也没有区别。在笔者所在部队，一般士兵想玩掌机基本只能偷偷地玩，低调低调再低调，但还是很难避免被查到的可能（笔者本身也曾有过偷玩PSP结果被抓的记录，汗），要是再来个清查全部个人物品的“点验”——那是连藏都藏不住的。所以，在部队里最安全的掌机，貌似只有“方块机”了。不过，从ACG时空掌机讨论区的热烈程度来看，一些部队对掌机的管理似乎还是比较开明的，基本上只要保证下载全处在安全网络环境下，应该都没什么大问题（就和某些部队对待MP4比较开明一样的道理）。据说，某部某连队甚至设立了“连队游戏室”，内有X360、PS3、Wii等物（当然不可能联网就是了），让我等“隐忍一族”为之羡慕。总的来说，游戏玩家尤其是PC玩家在部队并不会太受限制，只是因为保密的缘故才让我等掌机玩家比较郁闷，而要想解决现状，除了等待上级更加开明和保密万全的政策外，最好的方法恐怕就是玩模拟器了……



▲军营也有值得参加的活动，虽然看上去很老套。

算起来，如果没有意外的话，再过不到200天，某马就将告别绿色军营，再度回到“宅”的世界。说是这么说，当过两年兵的宅，估计不再是一个纯宅，而是一个“兵宅”……开玩笑而已，军旅生涯磨练了我的意志，锻炼了我的体魄，让我零距离了解了真正的军队，使我学会了很多在地方所学不到的东西，更可贵的是，我也并没有因为当兵就放弃自己的爱好，军网的存在与部队上级越发开明的政策让我这样的家伙也能保持自己的爱好，用自己的特长开拓一片属于自己的天空。俗话说“当兵后悔两年，不当兵后悔一辈子”，直到现在我才真正了解这句话的本质。作为一名军人，我感到无比的骄傲和自豪！

玩家点评

NDS 无限边境 超越 超级机器人大战OG传说

◆厂商：NBGI◆类型：RPG



本作中一个令人不舒服的地方是角色的移动速度。自始至终，角色们的速度慢得令人难以忍受，而且在一般情况下连加速的办法都没有。说句不太好听的话，相当一部分不必要的游戏时间就是用这样慢的速度换来的。顺道吐一句槽：地图范围大不是这样体现的吧？

而作为本作的精髓部分，战斗可以说是最令本人感到“纠结”的。说实话，只要掌握好按键的时机，打出个三位数的连击和五位数以上的伤害并非难事，爽快度和技术含量在此结合。某些角色的招数充满搞笑元素，使得本该严肃的战斗顿时变得欢乐不少。然而，敌人高得离谱的攻击力使得玩家在整个战斗中对角色们的存活率提心吊胆，“生命不能承受之重”的敌方火力在很大程度上提升了游戏的难度。另一方面，后期的BOSS战中敌方成员时常使用一些可怕的精神指令和大规模杀伤性攻击技能使得角色们本来就不高的生存率又大幅降低，如此高的死亡率使得战斗的爽快感被驱散。此外，本作中的参战人员虽然也可以用强制防御，但过于苛刻的条件和过大的消耗使其实用性大幅下降。而且，敌方成员在此基础上增加了“防守反击”的独占能力，又提升了战斗难度——倘若进行攻击的队员血极少，该队员很可能当场毙命。由此可见，战斗中的高难度成分在某种程度上增加了玩家们的游戏时间。



虽然本作缺点较为明显，距离完美还有些许差距，但强大的声优阵容、欢乐的气氛等要素都使得本作无愧于“超越”之名。

PSP 伊苏7

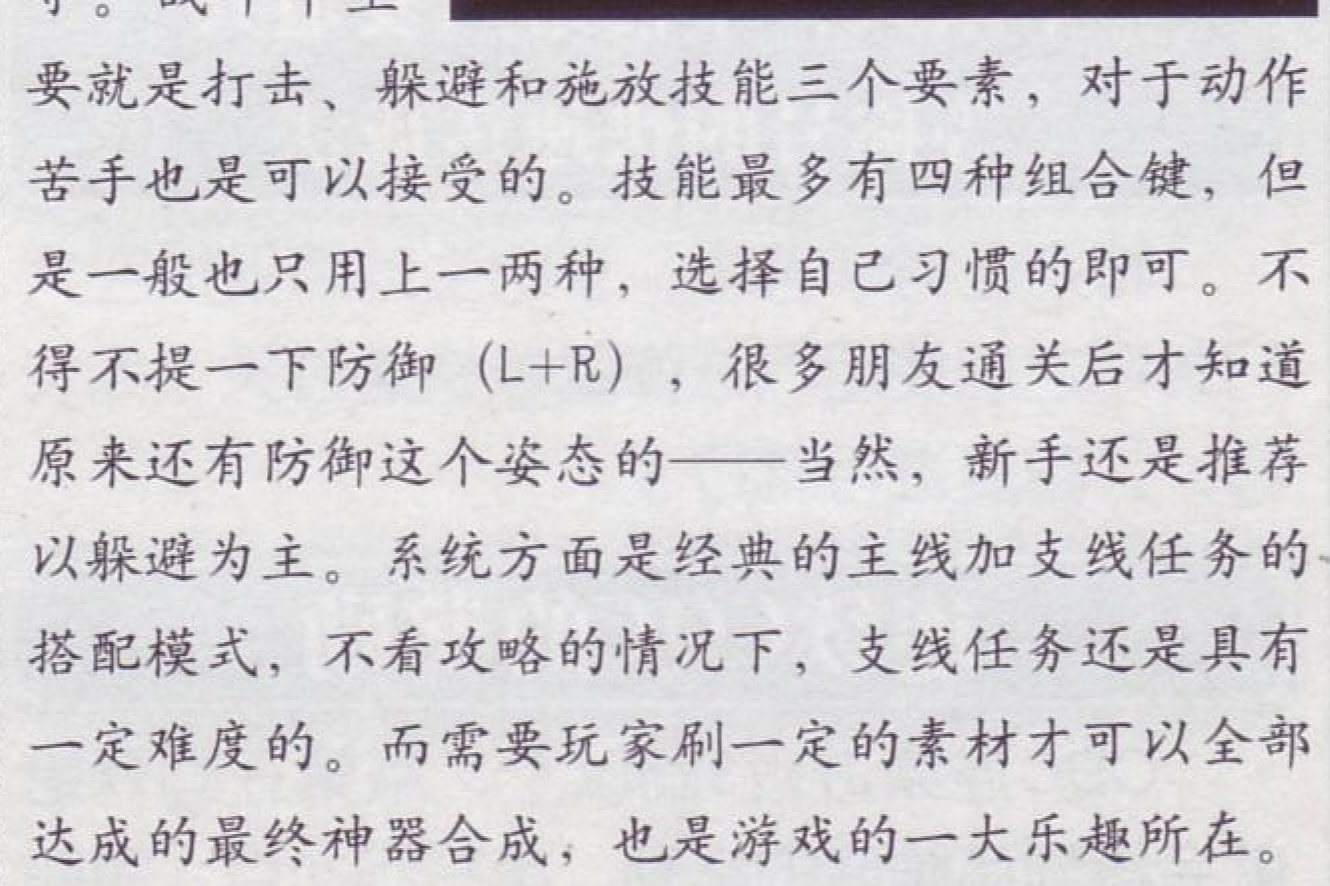
◆厂商：Falcom◆类型：A·RPG



《伊苏7》可以说是PSP平台上A·RPG类型的一部巅峰之作，同时由于汉化版的发布，也使这款游戏在国内有了更广的受众，使得更多玩家有机会接触到这部神作，然后深深被其吸引：成熟的系统，华丽的战斗，繁多但不复杂的合成，激情的BGM、别具一格的BOSS战……

首先说一下游戏的画面，整体达到了PSP游戏的上层水平，《伊苏7》很好地把握住了画面与战斗本身的契合度。每个BOSS战开头的特写画面效果相当不错，有宏大的气势也不乏细节的点缀，水下、洞窟、沙漠等都充分显示了各个场景的特点。游戏的背景音乐与剧情融合得很好，或激昂或悲伤，尤其要提下游戏的OP《RUSH OUT》，和游戏整个基调确实配合得天衣无缝。

接下来看操作和系统：作为《伊苏》主打的要点，这次游戏整体难度中等。战斗中主要就是打击、躲避和施放技能三个要素，对于动作苦手也是可以接受的。技能最多有四种组合键，但是一般也只用上一两种，选择自己习惯的即可。不得不提一下防御（L+R），很多朋友通关后才知道原来还有防御这个姿态的——当然，新手还是推荐以躲避为主。系统方面是经典的主线加支线任务的搭配模式，不看攻略的情况下，支线任务还是具有一定难度的。而需要玩家刷一定的素材才可以全部达成的最终神器合成，也是游戏的一大乐趣所在。



总体来说，游戏具有相当高的素质，作为PSP上的一大诚意之作，本作画面出色、音乐上乘，上手轻松但大战也有一定难度。由于有汉化，还能随着剧情体验在阿尔达克大陆上上演的一场场喜怒哀乐。推荐给每一位拥有PSP的玩家，绝对不会让你失望。

稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在590～610之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

栏目主持：白菜



休息日被人拉出去喝早茶。说起喝早茶，深圳广州以外似乎是没有这个习惯的吧——至少在重庆长大的白菜，听到“喝早茶”一词，只会想起那些茶馆里老头老太太们喝茶聊天看戏遛鸟下棋的场景。

不过那些点心真好吃。下次还要去。

最近多处传出小道消息称NBGI正在开发制作《铁拳7》。很期待原田能给我们带来怎样的新系统和新角色。本白菜妄想最好是能加入叶问。

周围的人都迷上《噬神者》了，每天都有人劝诱我赶快陷入这个可怕的世界。虽然已经看完了基础操作，不过始终没有机会静下心来好好玩这款游戏。

PSP

潜龙谍影 和平行者



日版

Metal Gear Solid:: Peace Walker

连续征兵

征兵指令每次使用过后要等待48小时的冷却时间。但是如果改变PSP的内置时间则可以连续进行征兵。

不杀人、不使用回复道具等称号的快速达成法

特别任务55号中，于出生地点处抢在大门关闭之前使用气球弹就能快速过关（约12秒），重复进行就行了。

连续CQC的奖励

CQC连续进行3回以上，从第三回开始就会得到英雄度的奖励。第三回30点，第四回60点，第五回90点，每次上升30。但是一次任务中获得英雄度的上限是250。另外服装选择赤裸上身则奖励上升10%，夜礼服上升20%，沙滩裤上升30%。

赚取英雄度

特殊任务36号中，将6名敌人全部Hold up。如果选择沙滩裤装束前去，最高可以得到198左右的英雄度。同时也可以在这里完成不回复、不杀人等称号。

赚取武器经验值

在主线任务“バリケード破坏”之类任务中会出现稻草人。装备无限弹药头带后用武器疯狂攻击稻草人就可以轻松升级了。

破坏直升机的驾驶窗

破坏了直升机的驾驶窗部分，敌人队长的脸就会露出来。利用这一点可以轻松并快速地完成直升机任务的S评价。窗口有爆炸耐性，用导弹很难破坏，推荐使用PTRS或是PTRD，没有的话用机关枪也行。

一击麻醉

用麻醉枪朝敌兵的屁股射击可以一枪麻醉掉。不过用这种方法敌兵会发出惨叫，所以最好只在敌兵落单时使用。

复活攻击

对濒死状态的敌兵使用麻醉枪或者是电击，敌兵会转变为麻痹状态。

不列入杀人数的击杀方法

1.击破油罐引发爆炸杀死敌人。

2.用CQC或机关枪将敌兵从梯子上击落或者打下悬崖。

3.用CQC将敌人投掷向战车或装甲车的履带部分。

高速升降机

多按几次升降机的按钮，升降机就会快速到达。

声优士兵

菊地由美：主线任务“采掘场伪装基地～”中，屋顶上的俘虏。

杉田智和：主线任务“ザドルノフ搜索”中，バナネル·フルタ·デ·オロ/选别所最里面的小屋中的俘虏。

大冢明夫：主线任务“ザドルノフ搜索05”中，一开始的区域中卡车后面的俘虏。

姓名与能力是随机决定的，相貌和技能固定。

下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS

勇者斗恶龙 怪兽统领者2

金手指

日版

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2

GameID：CJRJ d7d749d5

遇敌必定先制
02042EA4 E3A00001
12042EB0 00001001

MP消费为0
02077758 E3A03000
0207775C E1C030B4
02077760 E59F005C
02077764 EA000004

攻击必定会心一击
按R开启，按L关闭
94000130 FEFF0000
521DA9A0 E5D0301C
E2000100 00000010
EB076898 E5D612F6
E3510000 03A00001
02000110 EA076E23
021DB9A0 EAF891D6
D2000000 00000000
94000130 FDFF0000
521DA9A0 E5D0301C
021DB9A0 EBFFFA70
D2000000 00000000

偷盗必定成功
521E69EC 02215AA4
121E79EE 0000E3A0
D0000000 00000000

战斗结束后得到怪兽所有所持道具
521D51DC B3A00001
023FB000 E59D4004
023FB004 E1A01089
023FB008 E18400B1
023FB00C E2899001
023FB010 EAF7688F
021D5250 EA08976A
021D51E0 E3A00001
021D5208 E3A00001
021D617C E3500005
D2000000 00000000

按Y+A指定遇敌（在图鉴中选择想要遭遇的怪兽）
920D67B8 00000801
A2230234 00000000
DA000000 02230234
D7000000 023FFFFE
D2000000 00000000
A23FFFFE 00000000
DA000000 023FFFFE
D7000000 021B8C42
D2000000 00000000
A21BC49A 00000000
A23FFFFE 00000000
123FFFFE 00000000
D2000000 00000000

NDS

超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王

金手指

日版

スーパーロボット大战OGサーガ 魔装机神 ザ・ロード・オブ・エレメンタル

GameID：BROJ dcec9ce6

画面场景切换高速化
02104EF4 E3A01908

精神消耗0
02086FF8 E3A02000
02086FFC E5CC2001

光标移动到我方机体上时MG全开
5202E760 E1A00004
E2000140 00000038
E92D000E E1D400B2
E5941034 E2802C12
E2822041 E7D13002
E3130020 1A000002
E2802C13 E28220A8
E7C19002 E8BD000E
E1A00004 EA00B97A
0202E760 EAFF4676
D0000000 00000000

光标移动到我方机体上时自动追加以下精神：必闪、必中、幸运、热血、加速、铁壁、再动、报复
5202E200 E2891A01
E2000180 00000040
E2891A01 E92D000F
E1D400B2 E5941034
E2802C12 E2822041
E7D13002 E3130020
1A000004 E282204F
E19130B2 E3833CFF
E3833080 E18130B2
E8BD000F EA00B810
0202E200 EAFF47DE
D0000000 00000000

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE 栏目主持：胧月

随着E3的到来，我们终于可以目送掌机游戏的淡季远去了。六月下旬佳作频出，除了提前5天发售的《幽灵诡计》外，大人气的“国民女友”深爱三人众也能再度让玩家体验更加心跳的浪漫虚拟恋情。《我的暑假 携带版2》虽然是一款移植游戏，但追加要素丰富，在这高考结束、暑假来临的时期未尝不是符合时令的放松小品。

发售表阅读说明
■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年6月					
19日	幽灵诡计	ゴーストトリック	Capcom	AVG	5040日元
22日	益智之谜2	Puzzle Quest2	D3 Publisher	PUZ	29.99美元
24日	深爱+	ラブプラス+	Konami	AVG	4800日元
24日	心跳回忆 女生版 第三个故事	ときめきメモリアル ガールズサイド 3rd Story	Konami	SLG	5250日元
25日	乐高哈利波特 1～4年	LEGO Harry Potter：Years 1-4	Warner Bros.	A・AVG	29.99美元
25日	冰上之舞	Dancing on Ice	Ghostlight	SPG	29.99欧元
2010年7月					
1日	太鼓之达人DS 咚隆隆 妖怪大决战	太鼓の达人DS ドロロン！ヨーカイ大决战	NBGI	MUG	5040日元
1日	冬宫Ⅱ DS混合版 双生女神与命运大地	エルミナージュⅡ DS Remix 双生の女神と运命の大地	Star Fish・SD	RPG	5040日元
1日	数码宝贝 遗失的进化	デジモンストーリー ロストエボリューション	NBGI	RPG	5040日元
1日	雷电十一人3 向世界挑战 火花	イナズマイレブン3 世界への挑战 スパーク	Level-5	RPG	4980日元
1日	雷电十一人3 向世界挑战 爆破	イナズマイレブン3 世界への挑战 ボンバー	Level-5	RPG	4980日元
8日	牧场物语 双子村	牧场物语 ふたごの村	MMV	SLG	5040日元
15日	火焰之纹章 新・纹章之谜 光与影的英雄	ファイアーエムブレム 新・纹章の谜 光と影の英雄	Nintendo	S・RPG	4800日元
15日	金属战斗螺旋 爆神须佐之男袭来！	メタルファイト ベイブレード 爆神スサノオ袭来！	Hudson	RPG	5229日元
15日	跳跃大搜查线 THE GAME 潜入潜水艇吧！	踊る大搜查线 THE GAME 潜水舰に潜入せよ！	NBGI	AVG	5229日元
22日	TV动画 妖精的尾巴 激斗！魔导士决战	TVアニメ フェアリーテイル 激斗！魔导士决战	Hudson	ACT	5229日元
22日	猜谜！六角形2	クイズ！ヘキサゴンⅡ	NBGI	ACT	5040日元
22日	家庭教师REBORN DS 炎斗XX 超决战！真6吊花	家庭教师ヒットマンREBORN！DS フレイムランブルXX 超决战！真6吊花	Takara Tomy	ACT	5040日元
22日	电车GO 特别篇 复活！昭和的山手线	电车でGO！特别编 复活！昭和の山手线	Square Enix	SLG	5480日元
27日	银河车手	Galaxy Racers	Ubisoft	RAC	29.99美元
29日	巫术 忘却的遗产	ウィザードリィ 忘却の遗产	Genterprise	RPG	5229日元
29日	重装机兵3	メタルマックス3	角川Games	RPG	6090日元
29日	假面骑士战斗 卡片大战	假面ライダーバトル ガンバライド カードバトル大战	NBGI	AVG	5040日元
29日	忍者乱太郎 学年对抗战益智！之卷	忍たま乱太郎 学年对抗战パズル！の段	Russell	PUZ	5754日元

近期焦点






幽灵诡计

6.19 ■Capcom■AVG■5040日元 期待度A



本作是由“《逆转裁判》之父”巧舟倾力打造的另类冒险游戏。身为亡灵的主人公需要借助自身的死者之力，凭依到各种物体上，操作其帮助人们脱离危难。主线剧情由多个小故事串联而起，构思精巧，而以亡灵的力量使用工具更具有“小鬼当家”式的黑色幽默。





深爱+

6.24 ■Konami■AVG■4800日元 期待度A

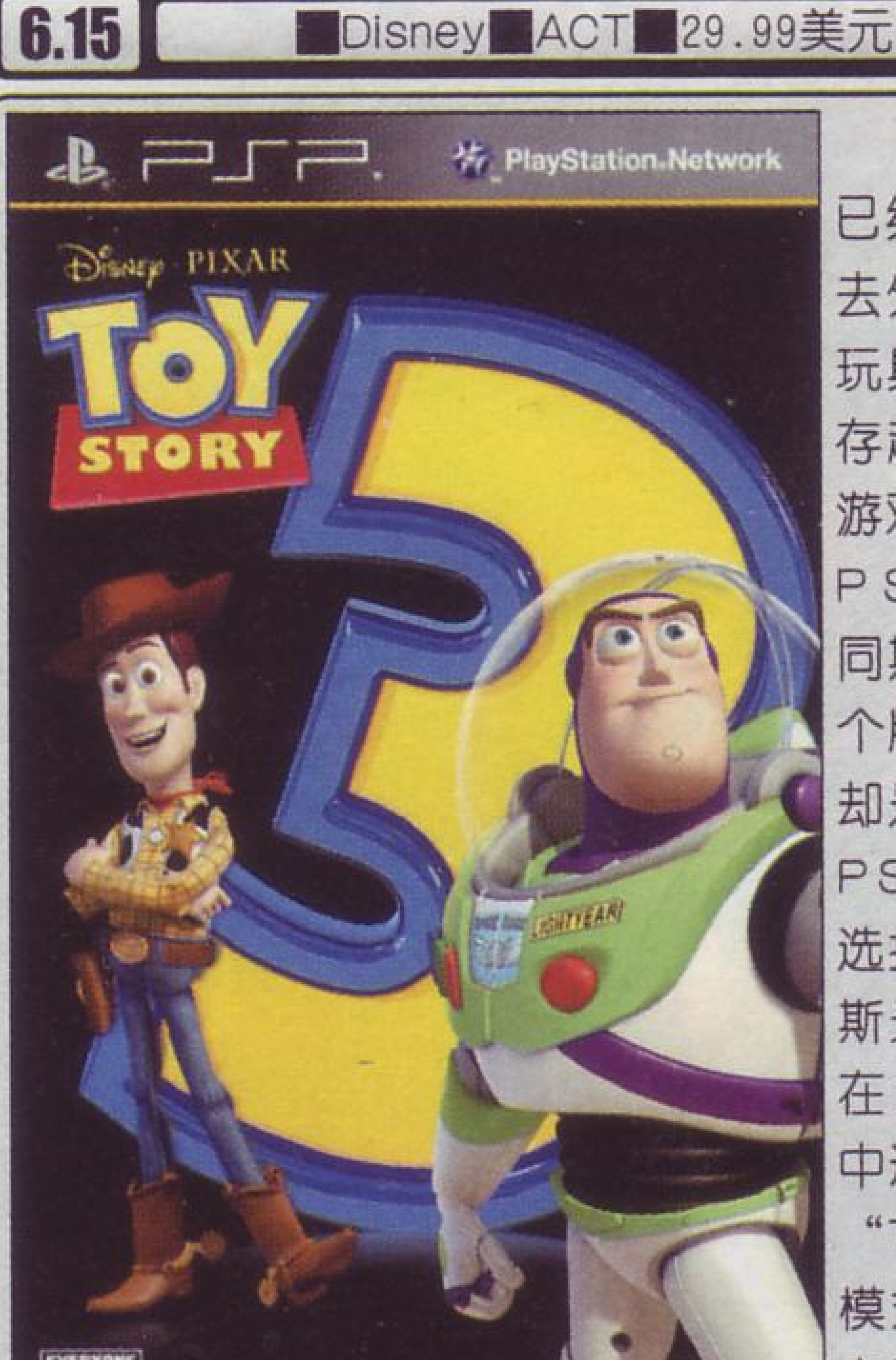


本作是去年一经发售就引起了种种话题的宅向游戏《深爱》的续作，不过严格来说本作只能算是前作的加强版。虽然只是加强版，但游戏的容量比起前作增加了一倍，各种事件、CG、系统以及迷你游戏的内容都大幅增加，力求为玩家打造出更加真实的恋爱生活。

玩具总动员3

期待度 B

6.15 ■Disney■ACT■29.99美元



玩具们的主人已经长大且即将要去外地上学，因此玩具们面临着被封存起来的命运……游戏即将在NDS和PSP两个平台上同期发售，不过两个版本的游戏内容却是两种风格。在PSP版中玩家可以选择扮演胡迪、巴斯光年或者杰西，在全新的3D场景中进行各种冒险。“Toy Box”创造模式是游戏的亮点之处。

我的暑假 携带版2 猜谜姐妹和沉船的秘密

期待度 A

6.24 ■SCEJ■AVG■4980日元



这是以2002年PS2版《我的暑假2 海之冒险篇》为蓝本的强化移植作，剧情之优秀颇具口碑，小小的“我”又可以到海边小镇度过童趣十足的暑假了。本作追加要素丰富，除了角色上新增了一对由当红女声优配音的猜谜姐妹外，各种暑期活动也得到扩充。昭和风的环境与生活将让你重返自然，感受人与人之间的质朴情感。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年6月					
24日	格斗之王 携带版 '94～'98 大蛇之章	ザ・キング・オブ・ファイターズ '94～'98 チャプター・オブ・オロチ	SNK Playmore	FTG	5040日元
24日	歌唱王子	うたの☆プリンスさまっ	Broccoli	AVG	5040日元
24日	我的暑假 携带版2 猜谜姐妹和沉船的秘密	ぼくのなつやすみ ポータブル2 ナゾナゾ姊妹と沉没船の秘密	SCEJ	AVG	4980日元
24日	混沌思绪 诺亚	カオスヘッド ノア	5pb.	AVG	6090日元
24日	CLANNAD 被光守护的坡道 下卷	ークラナドー 光见守る坂道で 下巻	Prototype	AVG	3780日元
24日	初音岛 少女交响诗 口袋版	D.C. Girl's Symphony Pocket	Idea Factory	AVG	6090日元
24日	星座男友 冬季篇 携带版	Starry☆Sky ～in Spring～ ポータブル	Honeybee	AVG	5040日元
24日	水仙 如果有明天 携带版	ナルキッソスもしも明日があるなら Portable	角川书店	AVG	5040日元
24日	大战略完美版 战场的霸者	大战略パーフェクト ～战场の霸者～	System Soft Alpha	SLG	6090日元
25日	乐高哈利波特 1～4年	LEGO Harry Potter: Years 1-4	Warner Bros.	A・AVG	39.99美元
25日	幕末维新传（进化）	バクマツ☆维新传（进化）	Acquire	RPG	PS Store免费下载
2010年7月					
8日	The便利店 携带版	ザ・コンビニ ポータブル	Hamster	SLG	5229日元
8日	限时幻想	ジカンデファンタジア	Idea Factory	A・RPG	5040日元
15日	火影忍者 疾风传 羁绊驱动	NARUTO ナルト 疾风传 キズナドライブ	NBGI	ACT	5229日元
15日	与凯蒂猫在一起！打方块123	ハローキティといっしょ！ブロッククラッシュ123！	Dorasu	PUZ	4410日元
15日	最后的战士	ラストランカー	Capcom	RPG	5990日元
15日	武装神姬 战斗大师	武装神姬 バトルマスター	Konami	ACT	5800日元
15日	桃太郎电铁组队战 友情、努力、胜利之卷	桃太郎电铁タッグマッチ 友情・努力・胜利の巻！	Hudson	TAB	5460日元
15日	实况力量职业棒球2010	实况パワフルプロ野球2010	Konami	SPG	5250日元
22日	皇牌空战X2 联合突击	エースコンバットX2 ジョイントアサルト	NBGI	STG	5229日元
22日	二世之契	二世の契り	Idea Factory	AVG	6090日元
22日	Fate/新章	フェイト/エクストラ	MMV	RPG	6279日元
22日	诡计×逻辑 第一季	TRICK×LOGIC シーズン1	SCEJ	AVG	2980日元
22日	S.Y.K 新说西游记 携带版	S.Y.K ～新说西游记～ ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
29日	GA艺术科美术设计班 闹剧梦幻乐园	GA艺术科アートデザインクラス Slapstick WONDER LAND	Rusell	AVG	6279日元
29日	伊苏VS空之轨迹 抉择・传说	イースVS空の轨迹 オルタナティブ・サーガ	Falcom	FTG	6090日元
29日	初音未来 女歌手计划 2nd	初音ミク プロジェクトディーヴァ 2nd	SEGA	MUG	6090日元
29日	NEOGEO英雄 终极射击	ネオジオヒーローズ ～アルティメット シューティング～	SNK Playmore	STG	5040日元
29日	第二小说 她的夏天，15分钟记忆	セカンドノベル ～彼女の夏、15分の记忆～	日本一Software	AVG	5229日元
2010年8月					
5日	尸体派对 血色笼罩 恐惧再临	コープスパーティー ブラッドカバー リピーテッドフィアー	5pb.	AVG	6090日元
5日	幻想传说 换装迷宫X	テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンX	NBGI	RPG	售价为定
12日	家族计划（暂名）	家族计画（暂名）	Cyberfront	AVG	5040日元
26日	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村	Capcom	ETC	3990日元
26日	薄樱鬼 随想录 携带版	薄樱鬼 随想录 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元

DVD光盘内容导视

游戏展望台

5款热门新作最新官方影像




◆初音未来 女歌手计划 2nd
◆皇牌空战X2 联合突击
◆人鱼绝恋
◆伊苏VS.空之轨迹 抉择·传说
◆TV动画 妖精的尾巴 激斗！魔导士决战

新作特搜队

最新发售游戏影像直击



◆妖精的尾巴 携带公会
◆摩登全民赛车
◆炽焰同盟
◆波斯王子 遗忘之沙
◆徽章机器人DS
◆国夫君的超热血足球联赛 加强版 超级世界杯
◆超级机器人大战OG传说 魔装机神 元素之王
◆俄罗斯方块派对 豪华版

随盘附送

实用资源倾情附送



PSP ISO
◆王国之心 梦中诞生
◆炽焰同盟
◆摩登全民赛车

NDS ROM
◆波斯王子 遗忘之沙
◆国夫君的超热血足球联赛 加强版 超级世界杯
◆洛克人ZERO合集

全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《雷顿教授与魔神之笛》OST等着你。

iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

◆分裂细胞 断罪 ◆1112 第二章 ◆史瑞克 快乐4神仙

口袋特企

◆怪物猎人广播剧

喧闹游园

◆逆转裁判中文恶搞配音

新动一刻

◆四叠半神话大系 ◆EVA 破

《口袋光环》VOL.135 有奖问答题目

在新作特搜队栏目的《徽章机器人DS》的视频演示中，演示者给主角起的名字是什么：

A：ZJW　　B：UCG　　C：ACG



PEGA 双核动力站 3名

梦幻之星 携带版2 艺术珍藏

大16开192页全彩精装特辑+精选游戏原声音乐CD



海量精彩图片+详尽文字解说

人物|武器|服装|敌人|场景|联动要素设定稿

初次公开的设定资料&画师点评

动画制作秘闻&特别图鉴收藏

打开《梦幻之星 携带版2》的艺术殿堂!

东方同人绘

精装大16开116页精美画集+东方同人音乐CD



“东方Project”对于广大动漫游戏迷而言都是一个充满神秘魅力的名字，原本只是一款同人射击游戏的它凭借着自成一派的独特世界观和曼妙动听的音乐而深受动漫迷喜爱。国内不少动漫杂志都曾做过“东方系列”的专题介绍并出版过相关书籍。除了游戏自身的优异品质外，爱好者们绘制的海量同人美图也是本作的特色，《东方同人绘》一书精选了海内外众多fans创作的优秀同人画稿作品近400余幅，将该作品丰富多彩的各层面呈现出来，有助于爱好者更深入地了解“东方”这个深邃浪漫的世界。

近400张绚丽同人画作精华

美少女模型年鉴2010

精装大16开192页完全资料档案+新番动画主题曲精选CD



超人气的《美少女模型年鉴》推出2010年版本，秉承“年鉴系列”的一贯作风，汇总去年全年所发售的近300款美少女模型，展现PVC和手办领域内的巅峰之作，为模型发烧友们的购买与收藏提供指南，是美少女模型玩家们不可或缺的最强工具宝典!

近300款美少女模型的详尽资料!

模型爱好者们的
必备工具全书!

怪物猎人同人画集

全彩大16开96页豪华精装画集+精选音乐CD



近400幅优秀同人画稿

全部云集在此

献给所有热爱MH的猎人们!

KEYWORDS

麒麟娘·大怪鸟·太刀党·狩猎猫·火龙
炎王装·怪物拟人化·宠物猫

在动漫游书店看上市预告并预订新刊！



双皇冠信誉100%好评率

支付宝网上付款或邮局汇款

平邮免费

书店新网址：www.ucg.cn

动漫游书店淘宝店首页即可查看各类动漫游戏书刊的上市预告和内容介绍！还可以当即预订书刊，方便快捷！

《卡牌·桌游》VOL.6

全彩大16开，80页，附赠miniCD

《卡牌·桌游》第6辑即将发售，继续为大家带来最新的卡牌桌游资讯以及游戏介绍，本辑的主要内容有：万智牌套牌的稳定性研究、魔兽卡牌中文七版预览、新锐杯战报、《游戏王》第75届少年JUMP锦标赛决赛战报、国产新卡牌游戏——皇道集换式卡牌游戏介绍等，还有《银河竞逐》、《Dixit》等新桌游上手指南，以及《三国杀》3V3经典强力阵型详解——爆发篇、足球桌游专题等内容。本辑准备有丰厚赠品以及奖品，广大玩家不要错过。

随书附赠特别赠品

限广州地区

《皇道集换式卡牌游戏》起始包（价值39元）

幸运抽奖

万智牌新手包、纪念牌T恤、限量版闪卡、纪念版胸针等丰厚奖品等着你。



6月30日

全国上市

龙珠 世界全书终极版

DRAGON BALL

龙珠 世界全书终极版

192页16开精装特辑

《龙珠 世界全书》全新进化版，史上最具收藏性的《龙珠》资料集！

更丰富的内容、更翔实的资料、更精美的配图！全面剖析《龙珠》，深层挖掘这部经典巨作的秘密，完全还原本作世界观，上百场战斗解析，上百种道具和交通工具介绍，带您走进这个充满了奇思妙想的神奇世界。本书还特别收录作者鸟山明评选出的数项最佳、官方十大排名等精彩内容，绝对是您不可错过的珍藏宝典。

赠送精美龙珠占卜扑克

已上市

各地报刊亭有售

塞班智能手机宝典 Vol.2

全彩大16开，200页，附赠DVD-ROM

《塞班智能手机宝典》第二辑火热销售中，本书将给众多塞班智能手机用户带来最新的软件、游戏介绍，教你玩转手机，发挥手机更多功能，本书内容全面对应塞班S60智能手机（如诺基亚N系、E系、5800等），数十款实用软件和两百余款手机游戏的介绍，无论你是新手还是老手都能有所收获。



已上市

各地报刊亭有售



本手册随盘附赠不能单独销售

DVD-ROM数据光盘

一站式装机的DVD-ROM配套光盘，收录数百款软件、游戏、主题、壁纸，全面对应S60 V2、V3、V5等机型。

ISBN 978-7-89476-427-0

掌机王光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）